
动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
95
TWO DIMENSIONS MGNIG
二次元狂热
神去月
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
『回忆夏乡』
4GB DVD光盘
1 全新闪卡形式"3D立体纹路" 舰娘 夏季限定 水着 立绘 闪卡 明石改
从这一页，和我一起从零开始吧！
专访半次元人气coser Bunny小爱
夏季首选治愈番，放弃思考用心感受
欢迎来到天野梢与佐藤顺一创造的美妙治愈时空
轴C究竟将怎样洗白，让我们拭目以待
提督，请再看看我——『舰队收藏』深海栖舰解析(上)
呆毛王量产已上轨道
『Fate/Grand Order』阿尔托莉亚的盛宴
神主创作的起点兼终点
何以解忧唯有杜康——东方中的酒文化
一条回不去的复仇之路，一场九十一天的沧桑之旅
以父之名——『91days』与美国黑帮的故事
背
正
2 水团主题 单词本 不要废校了哟~
4 舰娘长门全身纸模
又到一年收碟时
C90 同人音乐扫雷大作战
3 天朝原创同人海报x2
『强袭魔女』海报x1
『NewGame』海报x1
我们也想，闪闪发亮
lovelive！ sunshine 企划初评
"石头门"正统续篇能否续写30万销量神话？
连接未来的间隙时空
——挂着续作之名的『Steins;Gate 0』


动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MONIC
93.5
二次元
狂热
现已上市



本期封面作者：回忆夏乡（社团：澪時幻想）
http://weibo.com/2267852084/
本期封底作者：ALLENES

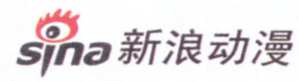
二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：稗田
编辑：如月千华、小黑、文句、Haru
美术：塔里、小茧、三白
特约校对：・ー・
微博：http://weibo.com/2dmania
稗田：http://weibo.com/vonglaz
如月千华：http://weibo.com/kidhisame
小黑：http://weibo.com/u/1841529455
信箱：jediliao@163.com
2dmacg@sina.com
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

二次元狂热 版权相关声明

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~





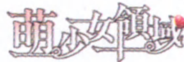
首席网络合作媒体

合作同人社团











*标◎的内容收录在光盘中
请对照观看

欢迎光临二次元狂热官方旗舰店
选购“二次元狂热出品”产品

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@163.com 或 2dmacg@sina.com（不用按格式填也可以哟～）
2，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，给我们留言



假期是人类恶魔般的发明呢……只要有了假期这跟胡萝卜，社畜就能超负荷连续运转下去。就算明明是为了假期前赶进度导致的加班，却仍然期待着假期和更多的假期。人类真是愚蠢啊，不断重复着同样的错误……被中秋国庆两个假期压迫以至于加班赶稿两眼失神的河蟹子摊在桌子上如是说。

所幸，现在编辑部是仿佛 newgame 中 Eagle Jump 会社一样充满了美少女的天国哟！又及，虽然跟 newgame 中一样，会社员会因为各种各样不同原因而加班，但是看着成品被生产出来的那一刹那所有的疲劳都会化为满足感，最高だぜ。（不过不包括生产不良品……因此继续招募志愿校对的读者！请积极的找河蟹子来玩吧！不对，来校对吧！





96 封底作者：形态纠正（天国的 fsproject 出品）
96 封面作者：夏乡（澪時幻想出品）

［寄语选登］

魏宇城 男 四川宜宾

（最近各种忙就看得少了……
不过前两天上某宝看最新一期，看到居然有方糖的专题内容，作为一个方糖的死忠岂能放过？买啊！
买到以后内容更爆炸，方糖居然要进军天朝市场，如果能成功的话让我先三呼板载再说
顺便还有画师和泉つばす的介绍，正好最近在玩调色板的恋花绽放，和泉的画风也好萌啊，虽说我还是萌木原的兽耳一生推，嗯白白是我的，绯文也是我的，你们都别和我抢！
PS：最近沉迷晓轨不能自拔中 233
PSS：游魂 2 就要发售了，我好兴奋啊！我好兴奋啊！
PSSS：方糖进军天朝市场的消息是确定的么，日站上到处都找不到消息，窝很担心啊）

：方糖社和 HF 官方都已经正式公布『游魂 2』的消息啦，大家拿到本期的时候应该已经知道了吧。据说 HF 今后还会和游戏公司有更多合作，可以多期待一些哦～

［官方网店将不定期开展『满就送』活动］

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！



二次元狂热周边购买

［编辑部安利屋］

『AKB49』『AKB49～恋爱禁止条例～』

作者 高桥尚





文句

今天给大家介绍的作品是《AKB49》，大家在听到名字的时候是不是有些耳熟呢？一下就会想起了日本偶像团体 AKB48 吧，作为一个 AKB 饭第一次看到名字的时候就被吸引住了，故事讲述的是在未来的世界中 AKB 已经成为世界第一偶像团体，开演唱会的时候更是被泰晤士报评价为“战争从地球消失的两个小时”，而故事讲述的正是我们的男主阴差阳错的进入了这个世界第一偶像团的奇妙物语，一个男生进入了一个只有女生的团体，是不是想想就有有趣呢？漫画中出现的人物都是以现实人物为原型的，可以让读者们从另一面了解 AKB48 的一些小趣闻，想要了解我们这伪娘男主是如何登上偶像顶峰的宝座的话，快去看看吧。

『黑街 GANGSTA』『ギャングスタ』

作者：コースケ





haru

本期给大家推荐的是作画崩坏的去年七月冷门番的原作漫画『黑街 GANGSTA』。

在被黑手党、不良少年、妓女、贪污警官盘踞的街耶尔卡斯特姆上，左眼失明的沃力克与双耳失聪的尼可拉斯经营着一家便利屋，做着接受并处理一些谁也不愿扯上关系的“肮脏事”的工作。有一天，他们在接受警察委托时，与 1 名妓女相遇。在这条封闭的街道上，生存着正常人与具有超能力的“黄昏人种”。在 2 人与 1 人相遇时，街道的混沌开始加速，就这样，新种类的黑帮幻想剧正式开演。

不少人诟病本作的 TV 动画节奏缓慢，毫无高潮，那是因为 TV 版结局才刚刚进入原作漫画的高潮，所以给人云里雾里之感。目前漫画连载到第六卷，相信后续的剧情会更加博人眼球，原作漫画干净利落的动作分镜也会带给大家不一样的视觉感官。因此极力向大家推荐这部并不刻意卖腐，情节跌宕起伏的暗黑暴力美学漫画。

河蟹子：
你好
一年前的今天，步入高中的我第一次在学校边书店里看到了『二次元狂热』。当时那个激动啊……毫不犹豫买下了当时没想到如此吸引我的杂志。而那一期刚好有 NICO 舰娘专题而我当时已入坑多年。不仅如此，每一本都足以满足本人极其广泛的兴趣，只是美少女太多以至于同学们以为我买的本子 ^ω^。
接着就杯具了——我的光盘不见了，于是我不顾钱包君的哀嚎又买了一本。前天清理房间时发现那张光盘又不见了……那是我唯一一张备份过的光盘，我是该高兴呢还是再去买一本？
不过贵刊的广泛覆盖范围也帮我把只追番的同学也拉入坑了（笑），同时每期小赠品也是“极尽奢华”啊，我做梦也不会想到我能找到这些东西！
每次看到河蟹子和读者来信就感到很羡慕，今天第一次鼓起勇气写了这么多……就此搁笔吧。
刘廷展
2016 年 8 月 23 日

：这么说来这一天就是二次元狂热与刘同学的相遇一周年了呢！为表纪念，就由河蟹子亲自为你释以“再也不会丢光盘”的加护吧！P.S. 看到本刊也能成为安利的利器河蟹子倍感欣慰啊…！【擦泪】还有！ 2DM 这么清正廉直（雾）的刊物才不是什么彩色小本本！

张敏 男 大一 QQ：734646686
写这封邮件时我还在大学军训中，杂志在家中还没看。大学的军训太让我失望了，竟然不热，而且我们排女生好少 T_T T_T T_T T_T

：军训呢……唤醒了久远的黑暗回忆……（堕天模式关闭！不过……哪里的男生女生混编军训？（举火把。比起说期待变热果然还是在期待湿衣福利吧！警察，不对，教官先生就是那个人！



刘跃 男 高三生 浙江温州
第一次写回函 o(*//// ▽ ////*)q，以前只有在微博上互动过，好喜欢 2DM，从初中开始买，买到高三了。目前 2DM 是我唯一的期望了！%>_<%，这几年，我原来和 2DM 一起买的《绝对 X 域》《二次元画 X》等等都死了，只剩下 2DM 了，这让我更加珍惜 2DM，更加喜欢河蟹子了！（似乎有什么不对的地方）希望 2DM 能出更多内容，出个类似于《二十四格》的增刊 ..... 让内容更加丰富。最后说两句话：河蟹子大人，为什么《二次元防务》没出了啊，伤心

：这位同学你很怠惰呢！萌氏防务制作中广告已经在 94 期上刊登了哟。河蟹子个人来说也很喜欢二十四格呢，从内容到装帧到纸质手感 ~ 而且重量很轻不会压坏书架（什么？
如果大家也都喜欢这个方向增刊的话，就请大家积极踊跃回函告知编辑部读者们的需求，这样河蟹子就更有可能把增刊带给大家了哟

[更正说明]

94 期新作速递第 11 页中，花见咲良人物介绍应为：渚沙学园 1 年级生，景的学妹，空羽的同班同学。与珠希是亲戚关系，两家人代代持续着亲密的交流。她家经营着一家诊所。空羽经常因身体不适去她家接受照顾，她也因此与空羽成了好朋友。
学习成绩优异，性格温柔善良，擅长料理，是贤妻良母的类型，被认为是学校里最想娶来做老婆排行榜的 No.1。她虽然很努力，但也经常犯马虎，不过在关键时刻还是会展现出可靠的一面。

河蟹子相谈室中右侧漫画名称应为《火星异种》

宅收藏

『强袭魔女』兔耳版莉涅手办

出品：GoodSmile　价格：11000 日元

十月新番的『勇武魔女』一定让小裤裤系列的粉丝兴奋不已，同时『强袭魔女』手办也一直有在持续推出。这套兔耳系列的手办出自岛田文金的插画，最新款公布的是 501 小队的莉涅特·毕所普，突显优美腿线的黑丝和大方且温柔的微笑 360 度展现出了其拔群的魅力。手办 2017 年 2 月发售，另外除了知性的莉涅，已发售的兔耳版角色还有性感的夏洛特和可爱的艾瑞卡。





『美少女战士』华丽开信刀

出品：bandai　价格：4320 日元

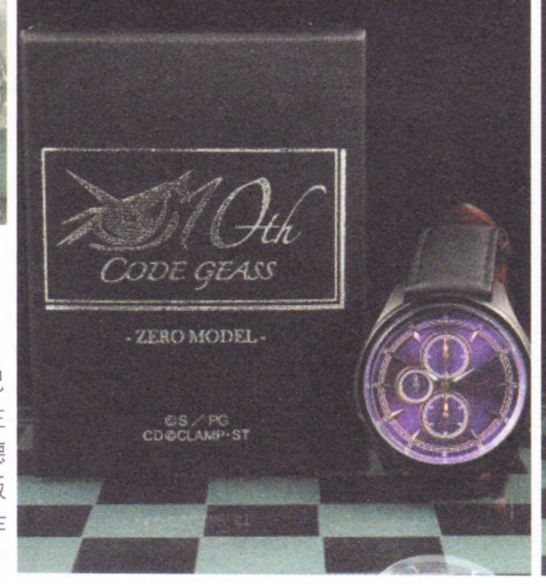
以『美少女战士 Crystal』中天王星的宝剑为印象设计的一套开信刀。开信刀原本的功能就并不只是拆信使用的文具，更是一种艺术收藏品，所以往往做得很华丽，而美少女战士的风格实在是与其非常般配。金属质感的厚刀身嵌入的宝石装饰和很有光泽感的皇冠剑柄都彰显着高贵的气质，豪华的包装更是让商品看起来提高了一个档次。随开信刀还附送收纳袋和美战主题信封，美战迷和喜欢华丽刀具饰品的朋友可以留意下。商品预计 2017 年 1 月发售。













『叛逆的鲁路修』十周年纪念主题手表

出品：movic　价格：16200 日元

距离 SUNRISE 当年的话题大作『叛逆的鲁路修』播放不知不觉已经过去了 10 年，movic 推出了这套以鲁路修和红莲二式机体为主题的手表。鲁路修款紫色表盘带有 GEASS 和黑骑士团、阿什弗德学园的标识，卡莲的红莲二式款则以机体的骨爪为原型设计。贩售为预约限量形式，预计 2017 年 3 月发售，虽然价格不便宜但作为 10 周年纪念物有所值。


2016年秋季
Lump of Sugar 十周年纪念新作
国际中文版发售预定！
——与你结合 这唯一的誓言 就是我的一切——
游魂2
-you're the only one-
现已登陆Steam青睐之光！
扫描二维码前往为之投票应援！
株式会社HIKARI FIELD招募以下人员：
1. 具备日翻英能力的翻译人员；2. 产品线下销售人员（全国参展可能）
有意者请发邮件至 hikarifield@gmail.com

■文 /windchaos ■责编 / 稗田 ■美编 / 三白

3月的狮子



3月的狮子

Staff:	Cast:
原作：羽海野千花	桐山零：河西健吾
监督：新房昭之	川本明里：茅野爱衣
角色设计：杉山延宽	川本日向：花泽香菜
音乐：桥本由香利	川本桃：久野美咲
制作：SHAFT	二海堂晴信：冈本信彦

曾绘制了『蜂蜜与四叶草』的女性漫画家羽海野千花，『蜂蜜与四叶草』作为其首部连载的漫画就因其细腻的感情描写吸引了大量的读者，在2006年作品动画化后也大受好评。羽海野千花老师于2007年开始连载的另一部漫画『3月的狮子』在之前先后宣布真人电影化以及动画化的消息，风格同样细腻的本作这次动画化也备受期待。

『3月的狮子』讲述了独居的将棋棋手桐山零，自幼就因为事故失去家人与将棋为伴，独孤深沉的零在学校与职业棋手的生活之间邂逅了各式各样的人之后生活发生改变的温馨故事。3月是乍暖还寒春天将至的日子，作品名就给这个故事定下基调，而零这个名字又象征了从零开始，羽海野老师以女性独特的细腻描绘了零点点滴滴的改变。故事以将棋这个独特的角度切入，但在羽海野老师细腻的笔触下即使不懂规则似乎光从角色下棋时的表情也能读懂一二。原作中也加入了不少对于将棋的介绍，作为将棋入门作也是个不错的选择。

此番动画化交由著名的SHAFT制作，新房昭之终于亲自出马担当监督也成为开播前热议的话题，而新房到底能把原作的温馨还原几分也只有开播后才知道了。



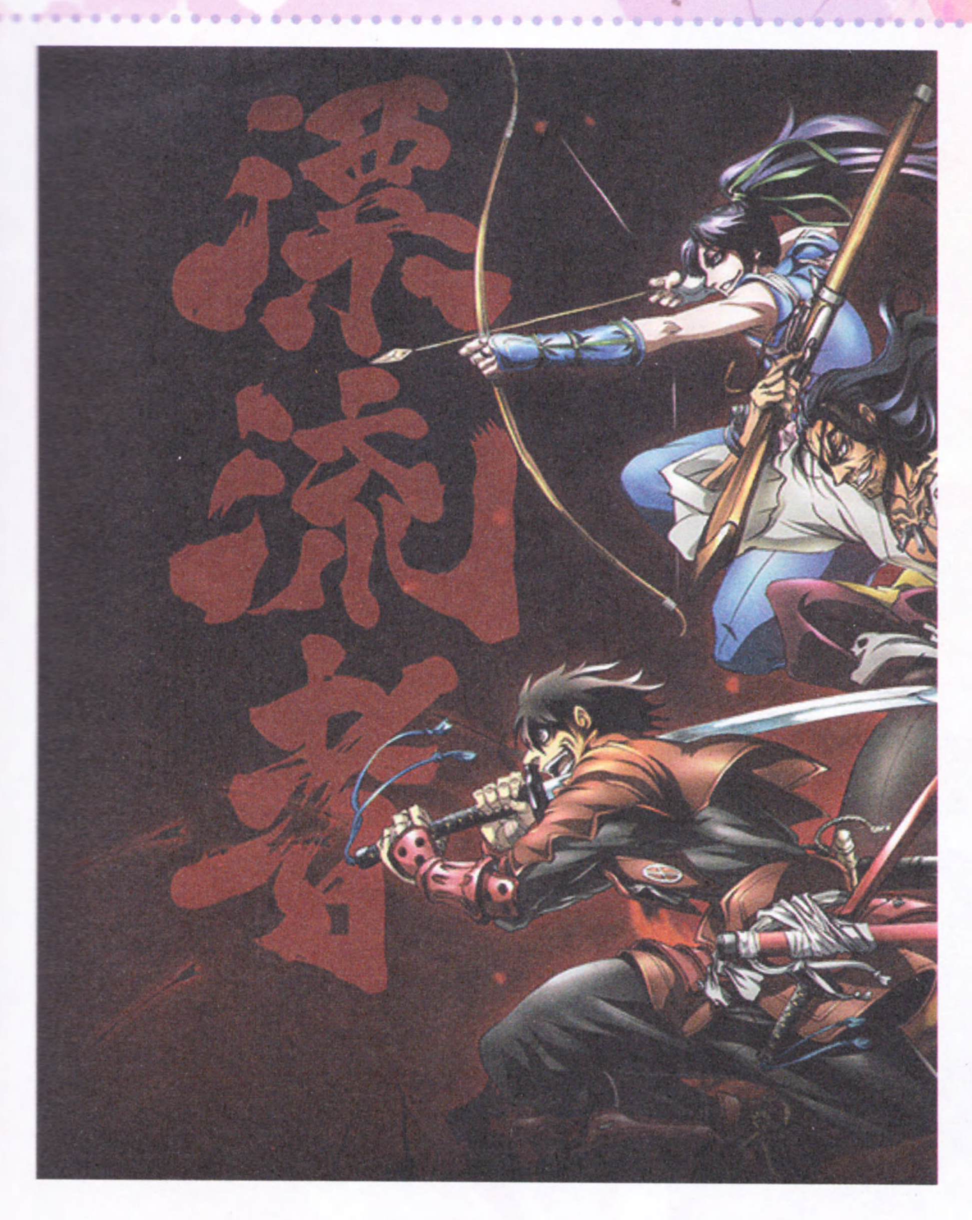
青鬼

青鬼

Staff:	Cast:
原作：noprops	浩：逢坂良太
总监督：滨村敏郎	卓郎：水岛大宙
监督：前田地生	美香：喜多村英梨
角色原案：坂井久太	健：森岛秀太
角色设计：kichi	
动画制作：Studio DEEN	

『IB』、『魔女之家』这些由RPG制作大师制作出的日本恐怖同人游戏名作，之前2DM就曾专门撰文介绍过。这次介绍的将于10月动画化的作品『青鬼』，目前网上能考据到的最早的版本3.0版已是2009年，相对于2012年的『IB』与『魔女之家』还要早了好几年。可以说『青鬼』影响了不少后来制作的恐怖同人游戏的风格，而其在nico上的实况视频播放总量超过5000W,也说明了这款恐怖同人游戏鼻祖之一的影响力有多大。

『青鬼』的故事讲述了一群高中生造访传说中的洋馆，在青鬼的追逐下不断逃脱的故事。如今看来和之后的一些恐怖同人游戏相比，『青鬼』的剧情略显单薄，但却丝毫不影响其在高人气下先后小说化、真人电影化与动画化（尽管某AKB成员的演技实在是……）。动画交由Studio DEEN来制作，此外剧场版动画也预定于2017年上映，目前关于剧场版动画到底是总集篇还是新作的消息全然未知，还是先期待一下动画版到底能吓尿多少观众吧。



漂流武士

漂流武士

Staff:
监督：铃木健一
系列构成・脚本：仓田英之
脚本：黑田洋介
音响监督：鹤冈阳太
动画制作：HOODS DRIFTERS STUDIO

Cast:
岛津丰久：中村悠一
织田信长：内田直哉
那须与一：斋贺弥月

相信只要是看过『HELLSING』的观众，对平野耕太这个名字以及其狂野的画风定不陌生，在经历了整整6年的时间终于把『HELLSING』的OVA版这个有生之年的大坑填完之后，我们又迎来了『漂流武士』的TV动画可以再次感受一下平野耕太的暴力美学。

『漂流武士』讲述了在1600年的日本，正在经历关原之战的岛津丰久在死前穿越到了一个奇幻的世界，并且遭遇了织田信长、那须与一等历史名人,开始了庞大的漂泊者窃国计划的故事。与涉及大量宗教相关的『HELLSING』不同，『漂流武士』更加充满异世界穿越的奇幻色彩，各个时期的历史名人穿越在一起也是除了战斗之外的另一大看点。

制作人员方面,仓田英之与黑田洋介这对『HELLSING』的组合在『漂流武士』中重新集结，让本作充满看点,尤其是黑田洋介的风格与平野耕太实在是太搭了；监督方面则是担任过JOJO第一与第三季的监督铃木健一，这样的组合实在对动画质量安心不少。

本作的OVA版已经在6月与单行本第5卷捆绑发售，OVA是TV动画前两话的剪辑，如果看过OVA的话相信对本作的质量一定会更有信心。现在要关心的只剩下，这样的作品TV动画化到底要打多少暗牧和谐番茄酱。

SHOW BY ROCK！！第二季

SHOW BY ROCK！！第二季

Staff:
监督：池添隆博
系列构成：待田堂子
角色设计：大城胜
音乐：高梨康治、Funta7、Rega Sound
动画制作：BONES

Cast:
希安：稻川英里
秋秋：上坂堇
莱托丽：沼仓爱美
莫亚：佐仓绫音

在经历了7月『SHOW BY ROCK!!短篇』这部泡面番预热之后，手机音游改编的动画『SHOW BY ROCK!!』终于迎来了TV动画第二期。原作手游于2013年诞生至今，每次重大更新均会大幅更改玩法，音游部分的玩法也从非下落式改成了如今标准的下落式音游，并且加入了BOSS战等全新要素。在最新一次手游更新中又加入了箱庭模式，不断完善着游戏的玩法。

无论手游还是动画，众多性格丰富的摇滚乐队以及超燃的ROCK曲风一直是本作最大的卖点。其实这些乐队的原型都是日本的一些不是很有名的地下乐队，在收录进游戏并且二次元化后也使这些乐队的人气节节攀升。在游戏中每个乐队的歌曲都可以购买数字版，并且每个乐队都有单独的故事。而在TV动画第一季中，为了更好的为剧情服务而登场的乐队并不多，不过各自鲜明的个性却已经让观众留下深刻的印象。同样印象深刻的还有LIVE部分从2D到3D的转换,一旦接受了这样的设定就会欲罢不能。

作为一部讲述摇滚乐队通过音乐拯救世界的故事，在骨头社的制作下前作动画可以说是喧哗上等，强烈推荐没接触过前作的观众去补一下第一季的内容。▲





话说最近各种发布会真不少，苹果发布会上公布了马里奥的手游，让我们恍然大悟原来从小玩到大的马里奥是跑酷游戏。而在 TGS 上，『秋叶原之旅』的手游化也同样让人期待，相信游戏出了之后也会引发一波热潮。突然发现，在 TGS 上看到各种手游的情报也已经习以为常了……

■ 文 / windchaos ■ 责编 / 稗田 ■ 美编 / 塔里

刀剑神域：记忆碎片

游戏原名：ソードアート・オンライン メモリー・デフラグ
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：动作 RPG
发行厂商：BANDAI NAMCO
收费方式：道具收费
官网下载：http://sao-md.bn-ent.net/

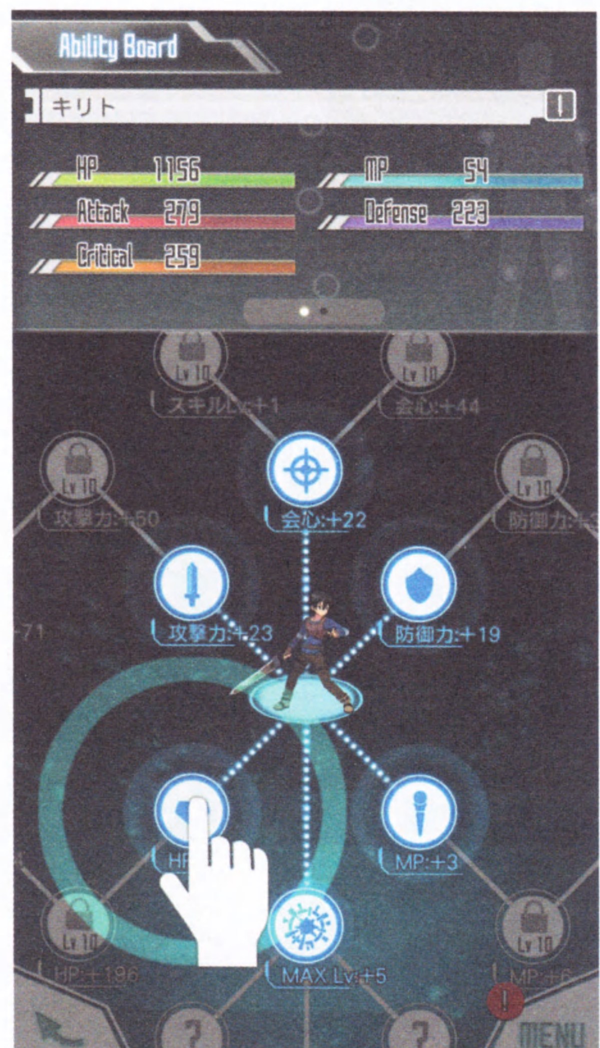
MOBILEGAME


ios


android







SAO（刀剑神域）系列尽管出过不少手游，不过改编成动作冒险游戏这还是头一遭，虽然是 BANDAI NAMCO 出品，但游戏质量比想象中的要好很多。

作为一款横版动作类游戏，『刀剑神域：记忆碎片』采用单手即可操作的模式，与之前介绍过的『格林笔记』操作手感有些类似。在『记忆碎片』战斗场景中玩家是可以全方位自由移动的，比起那些单线或三线移动的横版游戏移动的自由度要高很多。打击感方面通过一个手指就能控制移动和攻击，不过操作太简便在熟悉之前也容易误操作。防御是游戏中经常用到的技能，单手指长按屏幕即可防御并消耗相应的防御能量，防御的判定作为一款手游来说还是相当松的，很大程度上体谅了手残的玩家。防御后可以追加反击与反击换人放必杀等一系列 COMBO 技能，对于玩家的操作要求很高。



在游戏中玩家可以通过抽卡的方式获得 SAO、ALO、GGO 等世界中的角色，不同角色使用的武器特性也不同，比如妹妹的狙击枪操作起来手感和剑就完全不一样。游戏中还有更换武器的设定，桐人拿单手大剑与二刀流手感也完全不同，所以说这游戏做的还是挺良心的。升级方面玩家通过任务中获得的道具来提升角色的数值和解锁技能，技能树是完全开放的不同的玩家可以根据自己的喜好来加点。

游戏既然名字叫『记忆碎片』，通过手游来回顾一下动画的名场面也是游戏吸引人的地方之一，游戏的过场都采用动画的画面让玩家倍感亲切。通过任务玩家也可以亲自经历原作中经典的 BOSS 战，重新体验一把『刀剑神域』世界的魅力。游戏由于没有体力槽的设置，玩家可以无限在『刀剑神域』的世界里刷刷刷。后期的关卡难度还是非常高的，如果不课金想要通关的话还是有一定的挑战性。『记忆碎片』另一个有趣的地方在于，游戏的主界面做成类似网游中城镇的感觉，在主界面上就能看到各式各样在线的玩家并能检阅对方的装备加好友，这样的设定也更加还原了原作网游设定的魅力（并且看到别人一身好装备让人有课金的冲动）。

总体来说『记忆碎片』还算是款诚意的良心作，原作党建议去尝试一下。

白猫网球

游戏原名： 白猫テニス
游戏平台： iOS/Android
游戏类型： 运动体育
发行厂商： COLOPL
收费方式： 道具收费
官网下载： http://colopl.co.jp/shironekotennis/

MOBILEGAME


ios


android



『白猫网球』是知名 RPG 手游『白猫计划』的衍生作，其实就是把原作的角色建模拿出来打网球，然而一想到还要再重新抽一次卡收集角色以及卡池超低的四星掉率……有种望向永无止尽的高塔令人生畏的感觉。

本作采用了 COLOPL 的 Punicon（ぷにコン）单指操作系统，玩家只需一个手指就能操作角色打一场不亚于『网球王子』的超能力网球比赛。角色移动控制回球的位置以及吊高球还是切球全部一个手指可以掌控，不过切球这种技能需要升级来解锁。游戏模式采用现实中 1 局的规则设定，一局比赛所需时间不长。游戏同样采用了开放技能树的设定，玩家可以根据自己的喜好来加点。

在『白猫网球』中最重要的就是体能的设定，虽然只是打一局比赛并且有 3 人可以切换，但游戏中每回一球都会消耗体力并且根据来球的速度越快体力消耗越快，一旦队伍中所有角色体力都见底的话那离 GG 也就不远了。游戏中 4 星的角色不但初始体力高出一筹，还有各种比网王还牛逼的必杀技，什么打过来的球变速消失这都不算什么了，直接召唤个锅砸你简直让无氪党想摔手机。

『白猫网球』尽管有丰富的对战以及排名模式，介于角色实力差别悬殊非课金玩家还是老老实实打剧情模式吧。

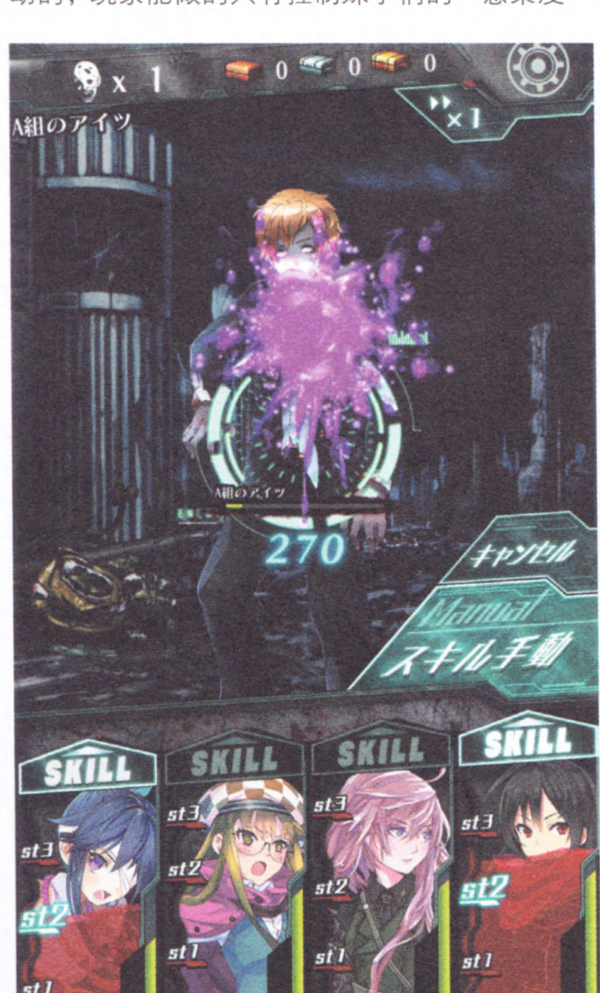


感染 x 少女

『感染 x 少女』是角川旗下一款知名页游改编的手游，美少女 x 丧尸的末世题材加上精美的人设与声优，相信许多玩家第一眼就会被吸引了。

感染少女最大的卖点在于紧张刺激，并且与众不同的玩法。游戏的战斗开始之后是全自动的，玩家能做的只有控制妹子们的“感染度”以及释放技能，如果把技能设置成自动释放的话那玩家在战斗中要做的只有调整妹子们的感染度了。

听上去操作很简单，在每个角色头像上下滑动即可调整感染度，在游戏的设定中角色的感染度分成三个等级，感染度越高技能的攻击力就越高。角色被攻击就会扣血增加感染度，





游戏原名： 感染 × 少女
游戏平台： iOS/Android
游戏类型： RPG
发行厂商： 角川
收费方式： 道具收费
官网下载： http://kansensyoujo.com/

MOBILEGAME


ios


android

玩家也可以手动增加感染度不过也要扣血。然而如果己方角色的感染度满了之后就会暴走变成敌方，于是在高难度的战斗下往往变成“控血量”的游戏，一边要保证感染度高能够最高攻击力输出，一边又担心感染度太高再被僵尸摸一下就暴走变成敌方，光这样文字描述就能体会到在高节奏战斗下的难度与刺激。

游戏有各种战斗模式可供玩家挑战，其实每个角色感染度满了之后“发病”变成敌方的形态也很萌，估计能吸引不少病娇爱好者。作为一款战斗方式与众不同并且世界观很有意思的游戏，推荐一试。▲

再来一次“重生计划”

——新品牌RASK处女作『Re：LieF』

■文 / 如月千华 ■责编 / 稗田、haru ■美编 / 三白



STORY

故事的舞台，是飘浮在太平洋上的岛屿——御云岛，岛上仅有一座学校——来梦学园。在这里将实施为了让不善交际的年轻人重返社会而再次体验学生生活的“Tri-ment”计划。

“Tri-ment”计划的目标人群即是在社会生活中遭遇挫折，或者无法适应社会环境的人们，让他们在没有网络，没有便利店，甚至没有手机的环境里，重新度过一段校园生活，去提升交流能力和社会适应能力。

主人公新田司便是这一计划的参加者之一。在崭新的季节，他只身来到御云岛，在崭新的场所，即将展开新的学校生活。在小岛之上，他将与四位拥有不同目标的女性邂逅，男女主角之间将盛开恋爱的花朵吗？

对于重返校园的他们来说，“毕业”又将以什么样形式到来呢？

INFO

游戏名：Re：LieF ~親愛なるあなたへ~

中文暂译：Re：LieF ~献给亲爱的你~

出品：RASK

原画：クロノミツキ、雫将維

剧本：えある、平乃ひら、とべあきら

音乐：金閉開羅巧夢

发售日：2016年10月28日



CHARACTER



箒木 日向子
Hahakigi hinako

CV：葵ゆり

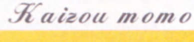
长着一头漂亮的黑色长发，容姿端丽。过去经历了严重的失败，目前生活在失意之中的少女。为了获得改变至今为止的生活方式的契机，来到了来梦学园。性格看起来有些内向，给人印象很温柔，不过内心隐藏的思念却比一般人都强。

很喜欢看美食节目。

大馆 流花
Ootate ruka

CV：藤川なつ

感觉十分帅气的冷面美人，对人对事总是表现出游刃有余。对待自己十分严格，某种意义上来说贯彻着禁欲主义。由于周围的人都希望她能放松放松，所以她在别人的推荐之下，来到了来梦学园。兴趣是摄影。



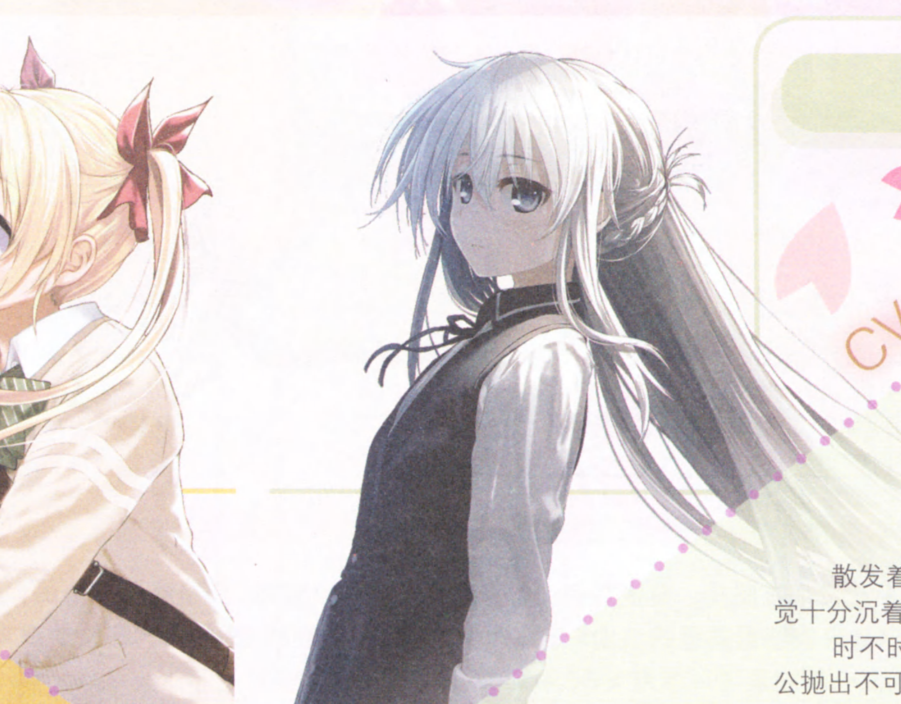
Kaizou momo

海藏 桃

CV：綾瀬あかり

充满朝气的金发双马尾少女，一看就知道有种傲娇的气质。在某个特别的领域她被称为天才少女，还发表了多篇论文。由于讨厌自己的姓氏，所以不叫她“桃”她就会生气。

对待蛋黄酱似乎她有自己独到的主张。（？）



Yuu

优

CV：涼貴涼

散发着独特氛围的、让人感觉十分沉着的女性。

时不时就突然出现，对主人公抛出不可思议的问题。

ai

爱

CV：奥山歩



住在离学校宿舍有一段距离的废墟里，自称是离家少女

以某个传闻为契机，与主人公等人相识。

Miya Blanco

米娅·布兰科

CV：鈴谷まや

成为日向子室友的少女。十分沉默寡言，平时一般不开口说话。

似乎很喜欢花花草草，经常在路上为此而耽搁时间。



Comment

在漫画改编的TV动画『重生计划（Re：life）』还在播出的时候，正好这家刚刚诞生的新品牌RASK，公布了这款名叫『Re：lief』的新作，实在让人有种懵逼的感觉。想想上期我们才介绍了一个“有问题的美术部”，现在模仿新番题材出黄油是不是已经是一种潮流了？

看了故事介绍我们就知道，本作不光是标题像，就连故事立意和内容也与『重生计划』有相似之处。同样是面向不适应社会生活的青年人群，同样是为了让他们重返社会，同样是回到高中校园……只不过本作中的来梦学园里，除了主人公之外，周围都是同样的参与者。

官方在杂志访谈中提到，本作的主题即是“再次挑战”。由于角色们都是经历过社会生活再重返校园，所以人物性格都会与普通的校园恋爱题材不太一样，会显得更加成熟和多虑一些，而且从年龄上来说，他们也可以喝酒可以开车，说是高中生活，或许人物更像是大学生的延长线？制作者便是想通过这些与众不同的设定，来展现一个与普通校园系不太一样的青春不恋爱故事。

值得注意的是，STAFF表的几个主力对我们来说都是十分陌生的名字，这样使得剧本的品质就成为一大未知数。从文字介绍，笔者认为本作将会是比较注重校园那种怀旧和伤愁的作品，如果剧本写手文字功底好一些，应该会有不错的表现。而画面这边，精致的立绘和CG毫无疑问能够给人眼前一亮的感觉，不光是上色很有讲究，而且CG里的背景也是细致入微……从宣传中我们无处不见大手笔的制作，然而本作的开发会社RASK竟然还是一个只有4人的小公司……期待他们的工匠精神能打造出一部精致的作品吧。



另外，虽然本作秘密着各种小清新的气息，但看过工口CG就会发现其对人体十分写实的描绘，让本作的工口表现也很值得期待。▲

微笑动画月报

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD Check And Play！

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■ 特约栏目主持 / 蒲牢
■ 责编 / 稗田
■ 美编 / 三白

刚过中秋又迎来国庆，虽说放假，全国人民一派欢欣鼓舞，但是我国东南的台风也是很令人揪心。对面 Nico 本月倒是成果不错，譬如大家都很熟悉的名曲『千本樱』终于达成了连续 99 周周刊在榜的成就，大概本期发刊时候就能刷到 100 周并创下 Nico 的又一新纪录了！本月 VOCALOID 版因为初音的生日有不少亮眼作，除了比较眼熟的一线 p 主之外，也有几首值得推荐的新人稿，还有时隔近两年的某位大熟人的新投哦 ~ 翻唱版则是最近新海诚的大 hit 作『君の名は。』独占鳌头，主题曲的翻唱刷爆了榜单，电影本身的票房更是不凡，要是国内也能上映就好了呢 ~ 好了，我们本期换个顺序，先从新人 P 主开始讲起吧！

【GUMI】WORLD`S END【オリジナル】放送部長

番号：sm29521080 作者：放送部長

新人初投稿，虽然总再生还未过万，但最高成绩拿下了日榜的亚军，也是新人良好的一步。从曲子本身来看，调教听起来还有点粗糙，编曲配器的丰富度也有待提高，但作曲灵气已经扑面而来，结构完整，中间的转调也算是有诚意，对于 PV 的敏感度和野心也已经昭然若揭，如果能勤奋努力，不排除以后会有好前途的可能呀！作为本月的第一首推荐，算是一首粗糙但充满希望的作品吧。







フラジール / GUMI

番号：sm29610327 作者：ぬゆり

对比上一位，这位算是旧人了 www 不过“ぬゆり”这 P 主名怎么看怎么不熟，因为这位很多时候还在三线徘徊……算了算也是 2012 年就开始投稿，至今 mylist 里也有了 23 首作品了，虽说 2014 年也有一首十万再生曲，但是剩下的大部分再生都比较尴尬，说是底边肯定算不上了，说是红了好像也没有什么依据。本月投稿的新作『フラジール』现在虽然还未过十万再生，但已经是他 mylist 数最高的作品了，换言之，也就是评价度最高的一作，他也凭借这首作品在日榜周刊好好地刷了一把存在感。曲子开头长达 45 秒多的前奏要不是节奏有趣古怪大概就会吓走一批人了，但是总体听下来确实是一首完成度很高的曲子。前半的吉他，后半加入的键盘，整体编曲配器都很“洋气”，粗听单调却又上脑，重复旋律中有细小变化的主调也是中毒得很啊 ~ 要是能借此使后续作有所收获就好了呢 ~(> ▽ <)~



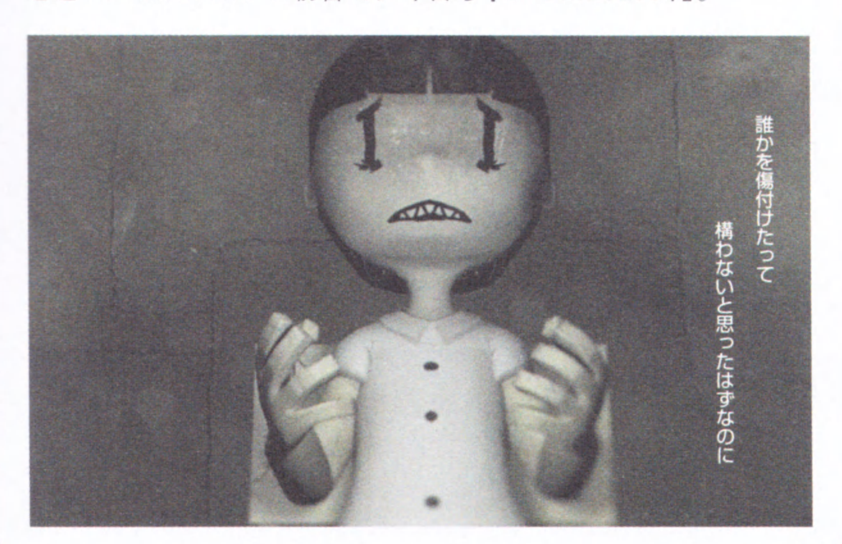
NICONICO

嫌われ者の詩／164 feat.GUMI

番号：sm29651850 作者：164

撒花欢迎近两年不投稿的 164 先生的新作ヽ(✿ﾟ▽ﾟ)ノ！164 这位 P 主估计只要提到『天ノ弱 / 164 feat.GUMI（番号：sm14583646）』，大家就立刻能反应出来是哪一种风格了吧 ww 这回虽然时隔良久才有新投，但是继承了他一贯的风格，初始的进行略平淡，进入第一个高潮以后 164 擅长的 Rock 风格就给人很强的震慑力了，吉他的进行也好，调教也好，都有一种不愧是 pro 的感觉啊，顺便简单 3D 渲染的 PV 也是有创意极了。今年能看到这么多的古参 P 主纷纷回归真是太好了呢 QAQ

另外本月还有熟人ピノキオピー的新投『【初音ミク】きみも悪い人でよかった【オリジナル PV】（番号：sm29520630）』和みきとP『Tears River / 初音ミク（番号：sm29625269）』。



【初音ミク】ネアの幻遊【オリジナル】

番号：sm29518960 作者：コウ

其实这一位也是不折不扣的古参来着……履历也很辉煌，出道时就是组合「Diarays」的一员，2012 年 9 月其担任词曲投稿的『【IA】「Ib」【オリジナル PV】（番号：sm18938918）』是一首现在已超过百万再生的传说级名曲。2013 年开始投稿的系列作“忘却日記”也是每一作都能取得十万再生的好成绩，可以说是他的代表作了。随着 2015 年该系列的最后一作投稿，组合「Diarays」也宣布了活动休止的消息。还好 2015 年 8 月コウ又以个人名义重新回到 Nico 开始投稿，投稿频率还相当勤奋，但一直没有再出超过十万再生的作品，期间倒还抢了翻唱的“生意”投了好几首翻唱作品 XD，本月新投的『ネアの幻遊』从主米来看疑似野心勃勃地要开一个新系列，同时新曲也是他个人名义的第一张新专辑「コウリング」的收录曲，歌词的世界观很有趣，曲子中间时不时插入故意改变节拍的几句也是很新鲜，暂时看来后劲不错，有望达成个人名义的第 一个十万再生。



前前前世で古参高音歌い手と新参低音歌い手が入れ替わった結果

番号：sm29629555 作者：らん鹿、コゲ犬

『君の名は。』是新海诚继上作『言叶之庭』之后时隔三年的新动画电影作品，于今年夏季 8 月 26 日在日本上映。本来不少人依然担心新作会不会延续新海诚画面绝美故事略显不足的“坏习惯”，没想到本作凭借细腻催泪的剧情获得了一致好评，两天就超过了新海诚上一作的总票房，截止 9 月 11 日连续三周制霸票房排行榜，观影人数突破 480 万，票房超过 62 亿日元。剧中由 RADWIMPS 演唱的主题曲「前前前世」也一炮而红，不光有 VOCALOID 的调教如『【GUMI カバー】前前前世　arrange ver（番号：sm29577820）』，还有许多翻唱作品，其中这首“狗鹿”合唱倒是很独树一帜。コゲ犬是 Nico 的古参唱见，音域偏高，声线相对女性化一些，和他搭档的らん鹿是位新人，音域偏低，整体吐槽恶搞向但是又有质量的翻唱也是很有趣的。说到这一点，本月还有一首古参唱见 Gero 和 ASK 的投稿『【Gero×ASK】はエイリアンエイリアンをちゃんと歌えたのか?（番号：sm29659178）』，当年“寝下吕”红极一时，虽说三人中的ふぁねる已退圈良久，但 Gero 和 ASK 有生之年还能在一起投稿，在作品开头插科打诨上演二人相声，对老听众来说也是极大的福利了。



最后依然是八卦 Nico 新动向的时间～前段时间由于健康原因休养的流星 P 最近发推表示可能会有新作，引起了不少人的注意，不知道年内会不会有惊喜投稿！本月还有一首“微妙”的『ミクがネギを背負ってやって来る（番号：sm29554456）』应该提一下，这首曲子从 pv 到歌词再加上旋律都在影射某些名曲，讽刺了不少 VOCALOID 创作中经常有争议的问题，不好多说，读者可以看一看自己判断。即将于 11 月举行的 NICONICO 超 Party 又发布了一些新讯息，除了演出名单还有一则与 VOCALOID 有关的消息，据报道今年超 Party 使用的全息屏幕将会扩大，竟然有去年的 1.7 倍呢！相信更大的屏幕会让表演更加精彩，让人越来越期待今年超 Party 的 VOCALOID 部分！前段提过的唱见 EVO+(mylist/6783085) 的新单曲“PANDORA / EVO+”最近放出新消息将于 11 月 16 日正式发行，主打曲由特立独行的 ATOLS(mylist/20696547) 创作，已经在 Nico 投稿供试听（番号：sm29659914），有兴趣的记得购买咯！本月就到这里啦，下回见～(o´・∀・)ノハーィ▲

STELLA

魂音泉
still seeking good music

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD
Check And Play !



90 同人部分

文：鬼千鹤

骄阳与紫外线所代表的盛夏之际，人们的热情聚集地之一，毫无疑问就有盂兰盆节期间的big sight C90会场。忍受着高温与汗水在会场排队，又或者是作为staff在摊位帮忙，都是十分辛苦的事，然而在这同时也能够收获到不少快乐，尤其是在欣赏自己终于入手的CD之时更是能将疲惫全部忘记。

[CLOSEDUNDERGROUND×-LostFairy-]

契り謳う黒焔のヴァルキュリア

C90上同人三大歌姬片雾烈火、霜月はるか和茶太三人十分难得地同时都发售了新作，尤其是前段时间并没有怎么活跃的片雾姐姐，此次一下就爆出 -LostFairy- 合作了新的CD，更加让人欣喜。这张作品为一首新曲，三首旧曲。其中Tr.2和Tr.3是片雾翻唱 -LostFairy- 的作品，Tr.4则是CLOSEDUNDERGROUND的旧歌重制。曲风来说基本都是摇滚的作品，片雾在Tr.2中变换了比较细的声线来歌唱，个人感觉其实旋律和风格跟Tr.1都相近的这首歌，用片雾一向豪放的嗓音来演唱也并无不可。主题曲契り謳う黒焔のヴァルキュリア在作曲和歌词上都是完完全全的战斗物语风格，在提琴深情的指引与片雾自身神圣的和声下，对着黑暗的高空释放出全身的气力，怒吟一句“歌唱吧，叫喊吧，战乙女！”就算是即将迎来被坠落的行星碰撞大地，燃烧殆尽的命运，也会抵抗到最后一刻绝不退缩。而在欣赏过这张热情满满的专辑的同时，自身也被如此坚定的信念所感染，仿佛有了能够扫平阻碍力量一般。





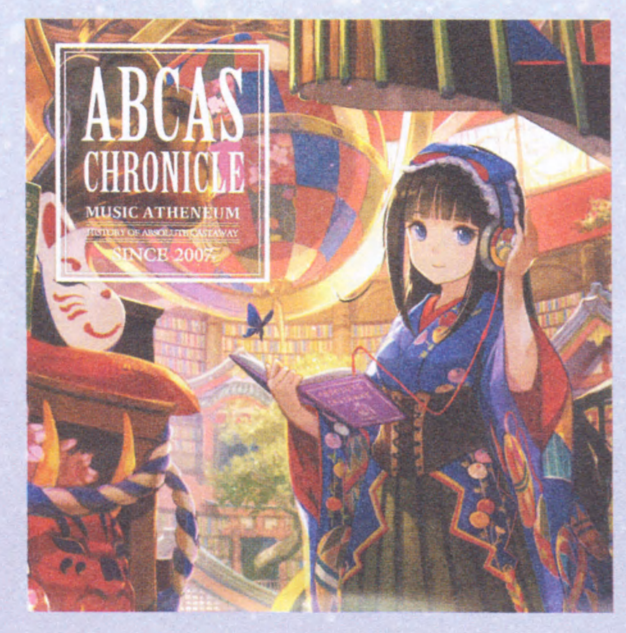
[ABSOLUTE CASTAWAY]

ASTRO=HOPE

中惠光城在C90上发布了一张新单曲和一张精选集，单曲ASTRO=HOPE是上次M3-37 ASTRO=PHERE的星座物语系列的第二作。少女在触碰了奇妙的蝴蝶之后与梦中的白色少女相会，为了能够再次遇见白色少女，少女成为了天体记忆的分析官，并且热衷于对「回顾蝶」的研究。Tr.1的旋律非常活泼，我们能够感受到少女是完全抱着一种非常积极的态度在研究着天体，将整个人都投入进了宇宙海洋的怀抱，在其中非常惬意地畅游。Tr.2的故事是少女在触碰了新的蝴蝶之后所看到的，一位古代的孤独君王的记忆。这首的作曲大概也是为了结合故事内容，听起来十分沉重，甚至还有点黑，中惠姐姐用的唱腔也显得更加成熟。当这位君王还是王子的时候，就看着自己的弟弟被刺客刺杀，感觉到没有力量便不能在世上存活的他努力习得所有知识，武艺，成为王以后为了不让更多的人受伤，想用绝对的力量来守护秩序。逐渐丧失了本性和真心的他，反倒却因为这样的统治方式伤害了更多的人，从而陷入了苦恼之中。单曲的故事到此结束，接下来的续作会是专辑还是继续短篇故事呢，就要等M3-38或者C91更多的消息了。

[ABSOLUTE CASTAWAY]

ABCAS CHRONICLE



除了上述的星之物语以外，中惠此次在C90发售的还有一张精选集，收录了ABSOLUTE CASTAWAY从2007年-2016年的各种优秀同人作品。专辑一共分为两张，每张各有13首歌，一张是和风幻想系列，另外一张则是风格比较多样的pop和幻想系列。无论是想要收集，或是早期未能接触到中惠的作品，又或是还没有接触过中惠想要深入了解的同好们，这对大家来说都是一张不可错过的专辑。我个人是到了比较晚的时候才接触了中惠的作品，感觉与早期的风格相比现在似乎更加阳光和活泼了一些。金平糖系列的深情、古書ノスタルジヰ堂的趣味、たれたれ☆たれらいふ的卖萌与多样化声线，还有带着冒险的心态在不断探索的謎掛アリス都是个人非常推荐的作品。

[VAGRANCY]

2016 SUMMER 無料配布 CD

距离C90开场仅有两三天的时候，忽然爆出要出免费CD的新消息，说实话因为CM原创同人CD的作品本来就不多，志方能助阵一下是非常高兴的。本来猜测会不会跟去年一样是新专辑的demo串烧形式，后来留意了一下发觉是单曲一首+4月发售的CD caTra中Tr.5試想/想起/起動的伴奏版。单曲为八音盒ver的一首新曲，歌名アガシャン，因为暂时还没有任何详细情报和歌词，所以这个歌名究竟是什么意思还不得而知（可能会是梵语or土耳其语又或者是别的语言以及造语）。然而在去年6月的歌曲「彩」之中有一句歌词有用到近似的单词，初步认为可能是天空的意思。尽管八音盒所奏出的旋律一直都是很空灵，又令人忍不住怜爱的，但在这首歌里，就算是这样的编曲也无法将其副歌所表现出的那种“火红的天空被燃烧成了金黄色，无论有多少艰难险阻也要追寻真相”的气氛掩盖。我相信这首歌曲的正式版一定是非常霸气，而且富有震撼力的。至于之后将会以什么形式，在什么时间发售，这些情报志方都并未放出，希望能是一张华丽的专辑呢。

[お人形になりたい。]

しあわせになりたい

少女所憧憬的幸福的颜色是什么呢？淡淡的粉色，又或者是紫色？「お人形になりたい。」的这张专辑主打歌，就像是让渴望幸福的少女们，如洋娃娃一般可爱的公主一般，居住到了华丽的城堡之中。最初这张单曲吸引到我的是洛丽塔风格的封面，对这些东西一样感兴趣的



我好奇地试听了作品随后就被迷上了。舒缓而浪漫的华尔兹节奏，牵着我在这美丽的城堡里尽情舞蹈。所谓的乐园究竟在何处呢？远在天边又或是近在眼前？虽然我们或许都还未找到自己真正的乐园，但不迈出努力的一步则是永远也不会找到的，而这也是成就自己是否能幸福的一个关键。CW与主打歌相比，一首是夜晚华丽的舞蹈，另一首就是白昼充满着希望之光的元气歌曲，相信自己能够获得快乐结局的小公主，对于在意的人并不怎么在意自己感到不满，想要用各种各样的手段来抓住对方的心，不过恋爱也就是这样的感觉吧，想要得到对方的一切，能让对方真正属于自己。

[葉月ゆら]

Shadows ～影色妖精絵本～

在M3-36，C89和M3-37连续三届每次发售两张专辑之后，葉月ゆら暂时放慢脚步回到了一次一张的节奏。这样也更能让叶月将精力集中在一部作品上。这次的新碟对我个人来说是在M3-31的ヴァルプルギスの夜の夢之后，首张让我中毒到同样地步的佳作。Tr.1蠱惑の森，以静谧到让人心生恐惧的清脆前奏开端，慢慢用和声推进有些恐怖的气氛，先是缓慢的歌唱，再随着如同拍手声一样的节奏，于副歌部分疯狂旋转着起舞，一步一步被妖精带入满是迷雾的森林之中。Tr.2与Tr.5是两个联动的故事，讲述一名青年曾经与妖精相知相爱，然而妖精却因为自身的理由而离开了他。Tr.2是青年视角，在妖精离开自己不见踪影之后，疯狂地思念她，强烈渴求她所留下的余香。听着似乎轻巧的旋律，实则饱含一种会慢慢将人渗透的悲哀之情，让人沉醉。相对的Tr.5是要妖精的视角，民族风的悠扬配乐令人感到释怀，而妖精却无法如这美丽的旋律一般释怀，她的心中依旧牵挂着所想之人。明明已经知道自己即将离世，却开始后悔自己为何不告而别，带着对青年的思念，一点点被病痛吞噬，总体是一个非常令人惋惜心痛的故事。而Tr.4的作曲虽然听起来没有这么大的波澜，犹如一艘游荡在历史海洋慢慢前进的小船一般缓缓行驶，但它所讲述的故事也是一个悲剧。其背景为理查德·瓦格纳的一部歌剧－特里斯坦和伊索尔德，两个相爱的人碍于身份无法光明正大地相恋，最后又因为国家死亡殉情的故事。最数欢快让人能振奋精神的曲子还是Tr.6这首专辑同名主



打歌，上文所述的所有故事都是这本绘本中写的物语。被诱惑到森林的少女，阅读绘本咏唱了其中记载的魔法，随即便能实现自己的心愿。随心所欲到如同妖精群魔乱舞的活泼民族风作曲，出自许久不写此种风格的 drop 之手，在悠扬中更有种种能够唤醒元气的元素，百听不厌。

[t i e L e a f]

翼の降る王国

霜月はるか C90 的专辑可谓是把数年前的老物忽然挖出来跟着 M3-34 的坑一起填了。翼の降る王国这张专辑中收录了早年捻子巻く時計が月の満ち欠けを刻む的重编曲重录版本，以及 M3-34 的单曲光の降る森，另外新增了两首 vocal 和一首和声曲创造了这个故事。因女神的羽翼之力悬浮在空中的美丽王国，有一位患重病难以治愈的公主，她与同父异母的弟弟相处十分融洽，这名王子因为一直生存在乡村所以不知道姐姐的病，当姐姐某日忽然消失的时候人人传闻她已死，但王子却坚定地等待姐姐归来。当他听说王国的一部分因为魔力不足坠入地上，因为那曾经是自己与姐姐的回忆之地所以十分交集而跑去查看，在那里又奇迹地邂逅了另一位与姐姐十分相似的少女。光の降る森这首温柔婉转的歌中所唱的便是少女住所旁的森林之中，降下光之雪的美景，以及她对这一切的热爱，甚至将这片被人称作禁忌森林的地方当做只属于自己的王国。其实这张碟基本也都是比较让人舒坦而且十分优美的曲子，除了 Tr.3 相对黑暗一些。捻子巻く時計が月の満ち欠けを刻む的新版本，无论是编曲，还是霜月个人的演唱，都让我有了一种“这首歌如今变得更加饱满”的感觉，霜月的唱腔更加稳定且自然，编曲上电 bass 和鼓点也更突出。Tr.2 与 4 这两首新歌旋律都比较悠扬，只是情感上一个比较偏向对美好的事物的追求，另一个则像是渴望挣脱束缚得到自由。不知道霜月现在把坑拿来填的话什么时候能填完，虽然给了一个大致的故事设定，然而却完全没有下文，又只能继续等以后的作品了。



[S W O R D O F J U S T I C E]

Beyond the Darkness

SWORD OF JUSTICE 这个团我是首次接触，在试听过程中无意发觉曲子挺对胃口。主创平松俊紀在同音，商业作品中都有活跃，还有参与炼金术师 OST 的制作，另外专辑 Tr.3 的作曲阿知波大輔也是 GUST 社的，对炼金术师歌曲熟悉的同好们肯定不会对这个名字感到陌生。全专辑都是重金属曲风，基本上是以“战斗”为主旨，描写魂魄深处所燃烧的火焰是如何将希望燃起，跨越黑暗，以及身着黄金战甲手持宝剑的战士怀抱坚定的意志，炽热的梦想。个人比较推荐同名主打歌 Tr.1，紧张的节奏，连贯的吉他配乐，与 vocal 深情的歌唱交融，不同表现方式的热情冲击在一起，带来了一种黑云压城城欲摧的紧张感，以及战场上腥风血雨不留情面的画面。阿知波大輔作曲的 Tr.3 也颇有游戏中战斗时刻的 BGM 的感觉，尽管没有画面和歌词，却能自行想象出玩家与敌人对战的画面，喜欢比较激烈的曲子的同好们不要错过这张哦。

[流浪の民 x ロータスルートオーケストラ]

Rulotus3

流民和悠花的合作已经到了第三弹，说来惭愧前面两作没买有点后悔，这次听过感觉是很不错的作品。这张碟是



C90上唯一收的和风碟，一曲あたいわだれか和悠花合唱的新歌，随后是两首旧曲，两个团互相交换唱对方的歌。Tr.1月下美人，迎面扑来悠扬的清唱伴著清透的弦音，宛如独自玉立而放的花朵。紧接著鼓点渐次带出主旋律。交织轮回的女生合唱，如同相互闪烁辉映着，点缀着月下的花园。Tr.2待ち人来ず，以诡异的作曲配合颇有魅力的三味线，敞开了人鬼两世之间闭锁的大门，不祥的噩梦从其中钻出，寻找还没有睡觉的淘气孩童。Tr.3さくらのうた，顾名思义是一首十分适合春季的温柔之歌，全曲仅有钢琴作为伴奏，副歌部分的起伏型琶音像是波浪一样在推动这首曲子的渐进，对着被冰封的心灵，奏响了呼唤春季的歌曲，希望能携手自己心爱的人一同走向幸福的彼岸。

[Queen of Wand]

Justice Lily 夢の果てに見る夢

睦鬼姐姐的大白金城里的魔物与黑发少女的故事于C90迎来了完结篇，在同人音乐的故事之中能把坑填好并且还是happd end的作品真的是少之又少。白金城的公主邂逅到（本来是要来杀她的）黑发少女以后将她带回皇宫，不仅让她过上舒适的生活，还帮她选了适合的洋服，从Tr.2这首甜到发腻的作曲里我们完全都能够想象公主对她是多么好。（尽管想吐槽一句对初次见面的人这样真的好吗）然而面对这样友善的盛情款待，黑发少女却因此陷入了困惑，表现这一心理活动的是Tr.3的紧张旋律，她闯入了公主的梦境窥视了公主的秘密，同时决定将魔物击败。打倒了所有苹果侍女之后（苹果侍女在M3-37的单曲，也是这张专辑的Tr.4的浪漫华尔兹舞曲中出现，是忠实的仆人。），回想起关照自己的公主又再次感到迷惘，明明就是来打倒魔物的，为何眼前都是公主美丽的笑脸呢？最终她释放了公主体内的诅咒，并且决定永远地守护公主，不再让她做恶梦。未来的某一日的点灯节（M3-36第一作中有提到，公主偷偷跑出城堡游玩在点灯节上邂逅了黑发少女），热闹的街道上出现了一名皮肤白皙的少女和一名黑色长发的少女，两人手牵着手在街道上快乐地玩耍。故事最终能以这样甜蜜的方式收场真的很令人感动，不知不觉中也被发了一大份百合的狗粮。11月20日在东京将会举行QOW以这个故事为主的live，笔者已经购票准备参加，有条件的各位也一定要到场欣赏哦。





文：氧气小姐姐

大家好，我是氧气小姐姐～

这次受写原创同音扫雷的鬼千鹤推荐，有幸受二次元狂热杂志委托，写一篇C90东方同人音乐的扫雷。本来是想和C89我写的那篇一样，排个C90的TOP10的，想了一下还是算了。每个爱好者有自己的口味和热情，希望读者们能够自己去排这个名次。笔者在这里就介绍一下我自己喜欢的专辑，和专辑里的某首曲目。

一个小规律：

因为博丽神社例大祭在五月举办，八月就是夏CM了，所以在例大祭出了精品的团到了夏CM就会做一些小品、remix，或者炒一盘新曲和旧曲压在一张碟里的夹生饭。也有大部分在例大祭憋着不发，把作品臻于完善后留到夏CM的。总体来讲，例大祭和夏CM单个展会的本格新谱数量一般不及冬CM，而加起来会超过冬CM——社团总会选择在其中一个展里发力。但像今年发热巫女这样，例大祭炒冷饭夏CM还炒冷饭（不要脸）的就非常少见了，毕竟发冷巫女不是白叫的。

这次C90总体来讲质量上乘，百花齐放，同音之外更有梦想夏乡3这种全场mvp的选手。除去正文里的那些专辑，豆屋的夏影久远、Applice的スイセイトリップ、金属劲旅CLOCKWORKS TRACER的新谱等也都值得收藏。

[狐の工作室]

夢違い空違い



幻想乡的夏天。两人眼瞳中映出的是，从未见过的，却觉得有些似曾相识的夏之空。蝉之鸣、川之潺潺、风过之声，绿意盎然之夏，稍带些神秘的黄昏暗景……

这张以梦违科学世纪为中心的狐工新谱（水桥秘封病了，例大祭出的秘封碟不说，天天推特刷莲梅莉）总体还是比较有宽松感的管弦乐。

甘党笔下的秘封太可爱了 w

Tr.6– 闇夜の幻想エスケープ开场钢琴用厚重的低音轰出强烈的情绪，加上金属音效，像有一种神秘怪异的命运等待着一般。突然，从强烈的音响效果转到了非常灵巧的氛围，在六度大跳的音程，干净的，如同不存在的幻想机械般的电子音色跃动起来。紧接着，钢琴和鼓的加入令整体变得有厚度，而又爽快。之后弦乐的加入让乐曲更加富有色彩。在钢琴低音区厚重的敲击引领下，整个乐队呈现出丰满的音响效果，钢琴的切分和加花演奏尤为带感。在各种音效相继介入后，一声关门声中，戛然而止。

水桥看家本领的动态范围编排在这首他不常写的带有电子音效的乐曲中依然精致。音效运用独特，让人产生不停地听下去的欲望，却又能在合适的时间突然收力停止，着实精彩。

[F E L T]

Parallel Cross

FELT 不知不觉已来到了第 20 张专辑，有纪念意义的一张。

MZC 和 NAGI ☆各自操刀了几首精品，Vivienne 震撼灵魂的“We can be free”；美歌如同天籁的松绵气声；而最主打的一曲还得由整张碟封面点题：狂气的眼瞳，穿越星屑，斩断那轮 Luna Rossa 所投射之影——舞花的 Tr.2–Faith

上来就被精心编排的前奏留下了，实在是精彩。开始相对安静，力量积蓄着，逐渐膨胀，随着第一声 vocal 响起，电吉他开始在鼓浓厚的支撑下无顾忌地 solo，舞花、W.Nova、Renko 三人的 Chorus“耶耶”哼唱，整体密度达到最高，红眼本质的狂气波长。A 段，流畅又有力度的 bassline 支撑着全曲，vocal 叙事性地进唱。加了效果器的 vocal，电音色彩浓烈，这段和声充满空间。电吉他强烈地演奏出固定音型，摇滚的特征愈加清晰。在保持音型的基础上，电吉他在高音部分跃跃欲试。

副歌段，vocal 旋律线拉长，而鼓和电吉他不再演奏固定音型，而是频繁加花，一直沉于底部铺和声的键盘用了一个非常出挑的音色一下子站在了前面，情感随着整体满溢而出。

穿越那些破碎的惑星
向着无尽的道路前行
重复的日子似水流去
将缠绕于身上的影子，全都舍弃！

再现部贝斯明显活跃起来，频繁的拉弦走得十分灵动。而最后的副歌段将之前积蓄的能量全数释放，伴奏强度变得最大，电吉他的咆哮比之前任何一次都更为疯狂。整首歌里贝斯很精妙，几乎没有停顿，力度与流畅兼备，让人没有喘息机会。而正是这样，才能达到如红月一般刺激、疯狂的效果。

[T U M E N E C O]

空を待つ魔法

A–ONE 和冷猫搅基的一张碟。

Tr.1 的 Recoveer the Future 由あき和 yukina 共同演绎，也是 yassie 和 tomoya 一起 arrange 的。然而，虽然是一张以和 A–ONE 搅基为噱头的碟，冷饭猫这次却少见地，在搅基曲之外作了两首新曲，令人惊讶且感激。

Tr.3–37 号から見る景色 ~Acoustic ver. yukina（*Acoustic ver 意为纯演奏版本）中，yukina 演绎的梅莉清丽地唱起广重 37 号经典的旋律：

“一直，一直，握着的手都不会分开呢
手贴在窗边，不知不觉却地触到了眼泪”

吉他弹奏分解和弦，偶尔加花；鼓打鼓边。整体非常干净简洁的氛围下，却有着淡淡的伤感。刻意稍稍来迟的前奏，吉他弹出清澈的旋律，在贝斯的支撑下，鼓加强了节奏。甜怡无瑕的歌声悠悠告白：

“开往东京方向的列车，车号是偶数的哦
得意地笑着的你，在我眼里是如此可爱。”

B 段旋律的线条拉长，yukina 温婉地在高音区演唱二声部，钢琴烘托情感，甜蜜的时光呈现在眼前——“你睡着时小小的呼吸，伴随着列车微微的晃动，这里只剩下你和我的世界”（笔者：鼻血，真好啊真好啊）。副歌，经典的旋律重现。吉他由演奏分解和弦变为扫弦，更显丰满。vocal 逐渐向高音区发展，yukina 松弛干净的半假声最高唱到了 Eb5。在饱满的间奏后，Band 突然只剩下钢琴和鼓，留下似独白的空间，任凭情感向着更深的层次流去。

“... さよなら。”

最后的副歌，玛艾露贝莉·赫恩对宇佐见莲子的思念毫无保留地流露

“正因为手一直，一直握在一起，所以才清楚地知晓你不在时肩上轻了多少。醒来吧，和你之间 3180 的距离只会在脸颊不断留下泪痕”

“终会有一天 ...”

yukina 在最后用真声唱到降 E，感情决堤，让人动容（莲子你这个家伙还不回来哄老婆）。尾奏吉他由扫弦开始，后半则呈现明快的 solo，将情感延伸延续，引人回味。在最后鼓打鼓边的节奏中，扫弦主和弦漂亮地结束。（越听越虐，以为是糖结果是毒了吧，吔毒啦。



[風 鈴 ぼ る け い の]

こもれびスケッチブック

这次风铃大手笔了（一直很大手笔），请了不同的画师们给每一首曲子都画了一张 BK，

配合 BK 来享受曲子别有一番风味。

Tr.1 的こもれびスケッチブック是很适合当起床铃的一首，前奏非常简洁地用单把钢丝吉他奏出富有律动的旋律及节奏。其旋律部分并不揉弦，最后高音部的泛音很悦耳。随后口琴进入，频繁用断音奏出稻田公主那跳跃欢快，充满秋田色彩的旋律。电吉他空半拍扫和弦，贝斯演奏根音，而军鼓打出切分的节奏，其滚花十分好听。ending 部分出人意料地用钢琴演奏了人恋し神様的旋律。在碎镲的烘托下，平稳地结束。

口琴的音色和跳跃的演奏很抓耳，半音的走向让人眼前一亮。贝斯走得很灵活，根音下行的走法很具有实效。打击乐器主要用军鼓，用了很多滚奏的技法；很少用镲，但效果极佳。吉他空半拍扫弦，不加花，老老实实地稳定节奏。是首既有小进行曲又带点爵士风格的乐曲，清新。（适合当起床铃 ×3）

风铃（以前做民族的时候叫麻婆豆）的可贵和可怕之处就在于所有乐器都是生录的，其主催中迫酒菜先生更是精分至极，在这次的专辑里演奏了多达 21 种不同的乐器。虽然只介绍了第一首，但和风铃以往的一样，这张的是全曲推荐的一张专辑。



[魂 音 泉]

STELLA

STELLA 在意大利语中意为恒星。

以宇宙星空为背景的 BK 十分漂亮。

相对比较安静的一张，却有许多感动在其中。

Tr.4-Light Speed (Another Line) feat. ゆうかなで是 Soul Flower 里 Light Speed 的再编和翻唱，本馆里少见的女声 rap（halozy 反而还比较多）。前奏里加入了电吉他闷音，和电钢交织得非常好，有种别样的清凉感。Rap 唱得不紧不慢，放松自然，听感舒适（简单来讲就是耐听）。钢琴在中声部和贝斯的配合很有默契。电吉他走的几个音有效地补充了人声长音。



间奏部分的 vocal 过了效果器，有点老 light speed 的意思。

在 C89 的专辑 LiFESICK 的最后一首 STELLAR 上加上了 mic relay 的 Tr.8 STELLA MIC RELAY。各种熟悉的老面孔聚在一起（妖狐和银龙男神，我要去跑圈），展开了一场探讨：两点一线的现实，将之覆盖的幻想。

哪颗是我们的恒星？——那是只属于我们的，理所当然地闪耀着的 STELLA。

It shines upon everything, as long as we are breathing.

Just tell us, you STELLA shinin'up in the sky.

最后段响起了星之器熟悉的旋律，不禁为 TAMA 的离开感到感伤。不过魂音泉最初带给我们的星光，仍将闪耀下去。

[凋 叶 棕]

名称未設定～非連続存在～

不是一张专辑，而是人比良和海泽海绵合著的一本秘封小说……不，是糅杂了秘封、终之空、素晴日元素的诡异小说。和上次那首为喜剧机械而作的セルフ・トーキング同样，仮定 8 是 RD 为这本小说所谱的歌。

凋叶棕的自家新谱梦，想必大家都已经听过，甚至有很多人已经为那首无终祭所毒害，夜不能寐。然而，这首仮定 8 以诡异的魅力更加吸引了笔者：由一点轰隆雷声而起，chorus 和弦分部叠加，突然如洪流一般，一下就抓住精神，强行在眼前铺现开一片灰蒙的世界。“在你生命中满溢的是，诅咒，还是祝福？”充满命运感的旋律，像魔女的耳畔质问一般，把听者也扼紧。钢琴在低音部的浑厚音响为整个歌曲做了坚强支撑。低声部的和弦和女声的合唱，有种未知的恐惧感。鼓的伴奏音型有一种逼着你往前走的感觉，这也是 RD 作品的特点。

“啊啊，天空中布满了不安的断句片语”

情感一下从灰色天空中如暴雨般倾泻而下，串姐在副歌段的演绎非常有实力。名为你的怪奇，名为你的限界，名为你的旋律，名为你的梦幻。尾奏悬疑诡异的琴声消逝之后，听者胸中依然留下了那片灰色。

心，塞塞的。

[minimum electric design]

RENOVATION

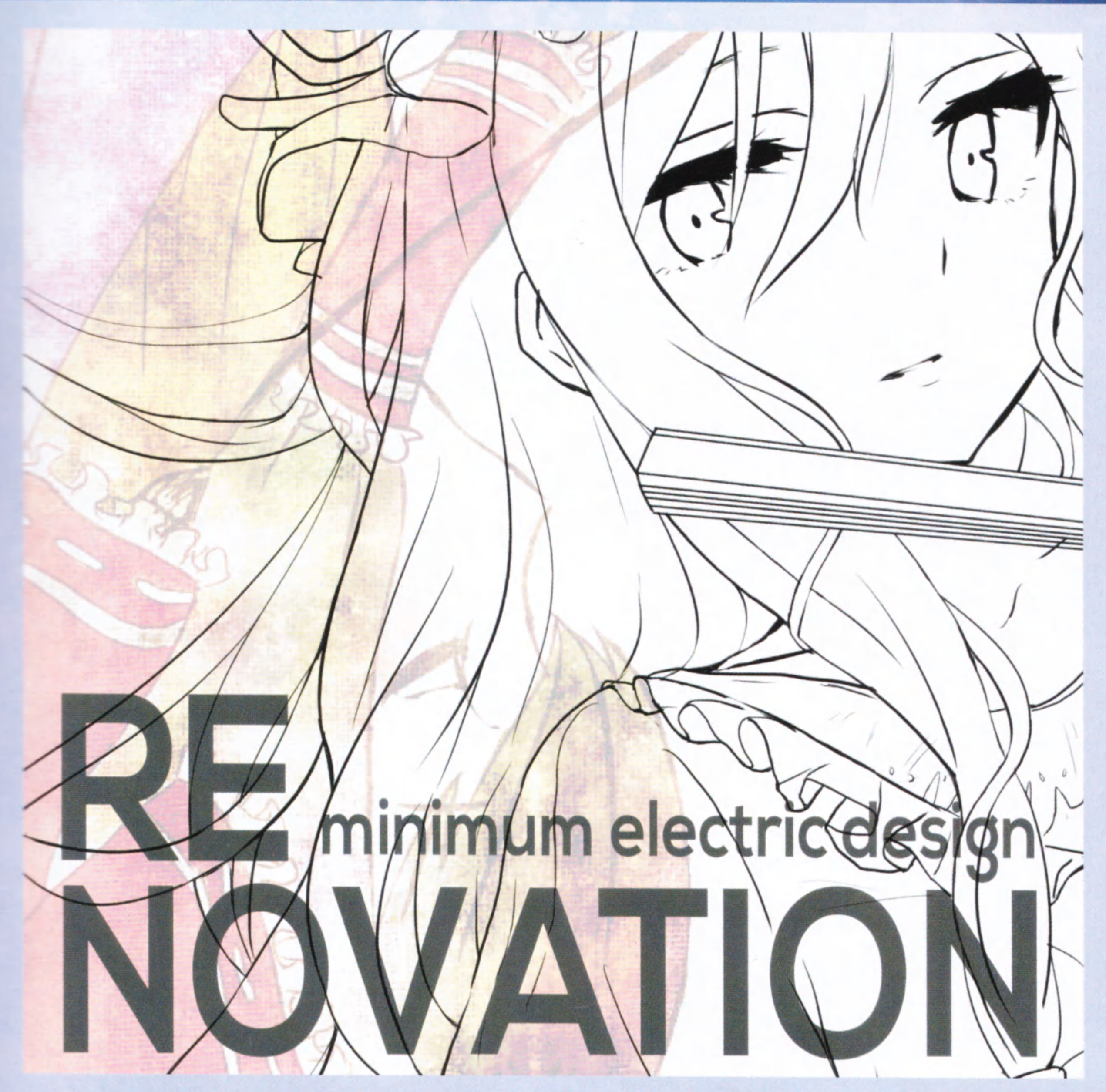
arranger 松井庸主做后摇和电子的个人团——minimum electric design。

今年例大祭笔者并没有写东方同音的评论，但如果要排一个名次的话，Number.1 一定会给 med 的那张 two-tone。然而，正如我在前言中所说的，在例大祭发力之后，夏 CM 很有可能出现炒饭的情况，med 也不能免俗——但 renovation 依旧有两首全新的 mineko 担纲的 vocal 曲，lyric 还请来了笔者心目中的第一作词——mary had a little love（羊学）的作词 aoma。另有三首早期经典作品高质量的再录音，以及一首社团 mark 性曲目“ユカリ・テレグラフ（Yukari Telegraph）”的 vocal 交换版本。

初版的 Yukari Telegraph 的 vocal 由松井庸自己担任，这次由 mineko cover，两版各有风味，相较之下后者更为酥甜。

这张其实是加了点炒饭的大餐啊。

Tr.3 Lumography 中负责和弦的吉他有一种空心感，温暖的中频，清晰的颗粒感——而另一把相对更加清脆。主歌部分贝斯与底鼓同



步的演奏是律动感的关键，混音着重了贝斯的低频，增加了厚重感。有简单的变拍但是并不会觉得空，反而是一种恰到好处的留白。

“橘色的海洋 风下的月亮

黄昏投下我和双子摩天轮伫立着的长影

在干了的墨水中间找到一处缝隙，用两指夹紧”

副歌弦乐的进入让 band 更加有层次和厚度，除了演奏旋律、长音，还演奏拨弦，效果很好。

“在透明的光中融化了的房间，那其实是空无一物的箱庭（自由）”

鼓有时候采用大鼓双击、军鼓敲击鼓中，随后空半拍敲击的技法，有很强的律动感。mineko 的声音太苏太好听了，松紧正正好好，感情无时不刻地流淌，但并不会觉得张扬。作词 aoma 也实在太神了，她描写的角度出人意料，视点奇特，却总能用这些看似拐弯的描写在烘托心理上达到最适当的度。而且这是词，要唱的词，别人无所限制也写不出来的妙句，她随便写成词。

Lumography 的体裁的确是 post rock，但又一定要兼顾东方同人音乐的性质，最终两者是混合在一起的。一定要做那种纯粹的后摇的话，vocal 旋律线会变得模糊，原曲会被粉碎。

所以现在这样就足够好听了，太好听了。

EastNewSound TragicalGarnet

入坑 6 年，当时还是初中生的笔者在一个叫 6621 的网站上首次 download 了三首东方歌，一首是 SH 的 Priere，一首已经忘记了名字的农玖曲，还有就是 ENS 的绯色月下。

“东方同音”这个词开始散发致命的魅力，并将我俘获至今。

几年里，新团不断出现，激起浪潮，消逝——或走向成熟，找到属于自己的位置。几家独大的格局早已被打破，迎来了百花齐放的时代。注意力从那些老团中移开，去追逐新鲜感，追逐当时的悸动，对那些昙花一现挚爱有加。

大团是奢华的，而不知不觉这种奢华变成了腻口，我们挑起刺来：你团已经沦落于世了，庸了，俗了。而内心最深处，我们还是渴望那和最初等价的奢华。

而她在 C90 突然地来了。

Tr.10 渗色血界、月狂ノ獄 Vocal:nayuta，让很多老东方党感叹流泪的一曲。撇去情怀，也是一首让人爽快到浑身起鸡皮疙瘩的好歌。

先说一下 BK 上的小细节：

その目に宿す熱（ねつ），在 BK 中为その目に宿す殺意

雫（しずく）、零れて 在 BK 中为血、零れて

绯色月下的姐妹歌，情感更为隐晦扑朔。

姐姐对妹妹有愧，希望妹妹杀死自己的愧。

妹妹对姐姐有恨，发酵成杀意和破坏欲望的恨。

八字歌经典的副歌双轨，情感不矛盾，却流露了深深的愧疚。

男性声音的低吼象征着最原初的兽性和破坏欲望。

和绯色月下的狂气甚至爽快感不同，渗色血界非常的压抑，爱也无法治愈的裂痕，结局只有姐妹的相残。

如散华般的死亡之后，是赎罪和解脱。▲




从这一页，和我一起从零开始吧！
——专访半次元人气coser Bunny小爱
■提供/半次元
cn：Bunny 小爱
所在地：上海
星座：水瓶座
本命角色：阎魔爱、蕾姆、小小兔
最近在追的番：Re：从零开始的异世界生活、忧郁的怪物庵、NEW GAME、驱魔少年 HALLOW、天真与闪电、禁忌咒纹、SERVAMP、Ange Vierge、齐木楠雄的灾难。
半次元个人主页：http://bcy.net/u/290888

半次元：这期我们有约到超可爱的蕾姆琳 ~~ 来和大家打个招呼吧 w

小爱：大家好 ~ 我是小爱 ~ 很高兴可以 cos 最喜欢的蕾姆并且接受半次元的专访 ~ (> △ <)（拍摄前蕾姆衣服胸口的蝴蝶结掉了，和人设有出入，请谅解 ~）

半次元：是哪一段情节让小爱喜欢上蕾姆琳的呢 w

小爱：超萌双子又是左脸党，一开始就很在意蕾姆了 ~ 然后发现蕾姆又可爱又全能又把拉姆放第一 ~ 并且还是“单角”鬼就爱上啦ヾ(≧▽≦*)

半次元：蕾姆股在咱心里永远不跌！蕾姆是 Re:0 这部作品里小爱最喜欢的角色吗?

小爱：Re:0 中蕾姆一直都是小爱心中的 No.1 呢！！

半次元：小爱还有更多 Re:0 的计划吗 ~ 比如幼年的蕾姆啦，或者其他的设定、角色之类的?

小爱：幼年蕾姆现在已经在修后期了 ~ 希望自己不要做拖片狂魔早日发片！到时请多多关照啦 ~ ヽ(*´Д｀*)ﾉ

半次元：小爱可人乖巧超想抱回家的！生活中也像蕾姆一样温柔全能吗 ~

小爱：我是会帮忙妈妈一起做家务的类型呢。料理和甜品的话以后有机会的时候真的很想学习一下（笑 ~）



半次元：这次展示的是一套双子姐妹向的作品呢 w 小爱身边有像拉姆蕾姆一样彼此守护的亲友吗～还可以和大家分享一下你们之间的小故事哟～

小爱：小爱真的真的觉得自己很幸福！！借这个机会我要谢谢爱着我照顾我并且永远都会是我 cp 的闺蜜们：ashiki、小宠学姐、22、玉兔。想和你们说我真的很爱你们 (/ω ＼ *)！

半次元：悄悄 STK 过小爱的微博～发现是个超级美战粉呢 w 来晒晒周边吧！

小爱：虽然超不好意思，但为了证明我是一个资深美战粉看来是时候晒出我其中一部分的周边了～（笑）

半次元：_(:з 」∠)_ 美战的周边直击少女心，每次看到都觉得钱包捂不住。小爱有没有出美战的打算呀～

小爱：有出过金星的礼服（ > △ < ）有机会的话还想出别的角色！







半次元：说起来美战算是偏乙女向，Re:0 是一部偏宅向的作品，小爱平时看番补漫画会选择哪种类型的作品呢 ~

小爱：我是属于每季度的新番除了画风很粗犷以外都会看第一第二集，用第一第二集来决定这部番我要不要追 ~ 所以难道我是“杂食型”的吗？（笑）ヾ(゜∀゜○)ッ

半次元：十月新番马上也要开播了，小爱有很期待的作品吗？快来安利吧！

小爱：秋季档的新番感觉好多都是大作的续番呢 ~ 续番中小爱目前比较感兴趣的是『夏目友人帐第五季』、『选择感染者第三季』~ 看人设目前比较感兴趣的是『少女编号』『神装少女小缠』、『魔法少女育成计划』、『乌龙面之国的金色毛毯』。另外喜欢刀男人的千万也不能错过『刀剑乱舞花丸』！但是！！作为一名“杂食型二次元宅“我选择每部新番都看一下再决定要不要追！(TωT)

半次元：记得吃下小爱的安利和她一起追番哟 ~ 专访到这里就结束啦 w 小爱来和粉丝们说点什么吧 w

小爱：喜欢二次元热爱二次元，所以小爱的梦想是开一家实景摄影棚，现在正在计划中希望自己可以实现这个梦想。谢谢喜欢我支持我关注我并且帮助过我的人，虽然我不完美但是我会继续努力让自己变成更美好的人来报答你们！最后想说的就是大家有什么给我的意见和建议可以在新浪微博或半次元给我私信或留言，我是 Bunny 小爱。谢谢 ~ (。 > ω・)b゛▲










图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：Stu_dts 成
微博：http://weibo.com/u/1484182093
出品：http://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=58223645
何以解忧，唯有杜康
——东方中的酒文化
When people or mysterious drink a lot, they will be extraordinary zunnnnn~
■文 / 夏目
■责编 / 稗田
■美编 / 塔里

神主爱酒，这几乎是每一个东方爱好者尝试去了解神主本人时了解到的第一件事。花纹奇特，被称为 zun 帽的鸭舌帽和大的夸张的啤酒杯几乎成了神主的名片，常常伴随他出现在公众面前。在剧情讨论的过程中，碰到双方争执不下谁也无法说服对方的时候，总有人用“神主醉酒论”试图弥补。这种说法虽然对于问题的解决并没有什么帮助，但是从侧面也反映出了“酒对于神主以及神主的创作有着很大影响”这个论点在爱好者们中间的流传程度。虽然并不像李白那样“斗酒诗百篇”，但是在创作的时候，神主确实喜欢与酒相伴，这在很多的说明文档里都有体现。同样的，神主笔下的故事也和酒有着非常深刻的渊源，幻想乡的少女们看起来总是那么的无忧无虑，也许就是酒带来的一种浪漫吧。

第十六話 酒器の鬼

TOHO IBARA KASEN / ep.16

神主与酒

Witch one driven by alcohol.

说起神主与酒最初的相遇，现在已经成了一个都市传说一样的存在。2015 年，神主在京都大学参加演讲时，特意被问到有关酒的问题。不知是据实，还是考虑到在公众场合的影响，神主理所应当地回答自己第一次对酒感兴趣以及第一次喝酒都是在 20 岁（日本法定可以饮酒的年龄）。不过根据考证，东方 project 的第一主角博丽灵梦的姓氏“博丽”，有可能是出自一家现实中存在的酿酒工坊“博丽酒造”。旧作灵梦第一次登场的『灵异传』的创作时期，神主才只有十八岁。如果神主确实参考了“博丽酒造”的名称的话，那至少说明神主在那时就对酒有了一定程度的了解。资料显示，神主的家里经营有一家咖啡店，虽然咖啡店中出现酒精饮品有些突兀，但是这或许就是神主开始对酒产生兴趣的最初契机。不过，神主对于酒的热爱并没有停留在“爱喝”这个简单的层面上，已知的从最早的 09 年神主就已经开始自酿啤酒。

而到了后来，在近几年的 nico 超会议上，神主会将自己的酿造的啤酒公开贩卖，每次的反响都十分的热烈。到了现在，神主的自酿啤酒已经形成了很多个系列，风格迥异，就像神主笔下风貌各不相同的幻想少女们一样。其实从某种角度上来说，酒就和东方系列所体现出的幻想一样，更多的都是超脱于单纯的“爱好”的一种对生活的思考。不满足于别人所提供的成品，将自己想要实现的精神状态通过感觉与经验来传递，这也是酿酒与同人创作共同的魅力。



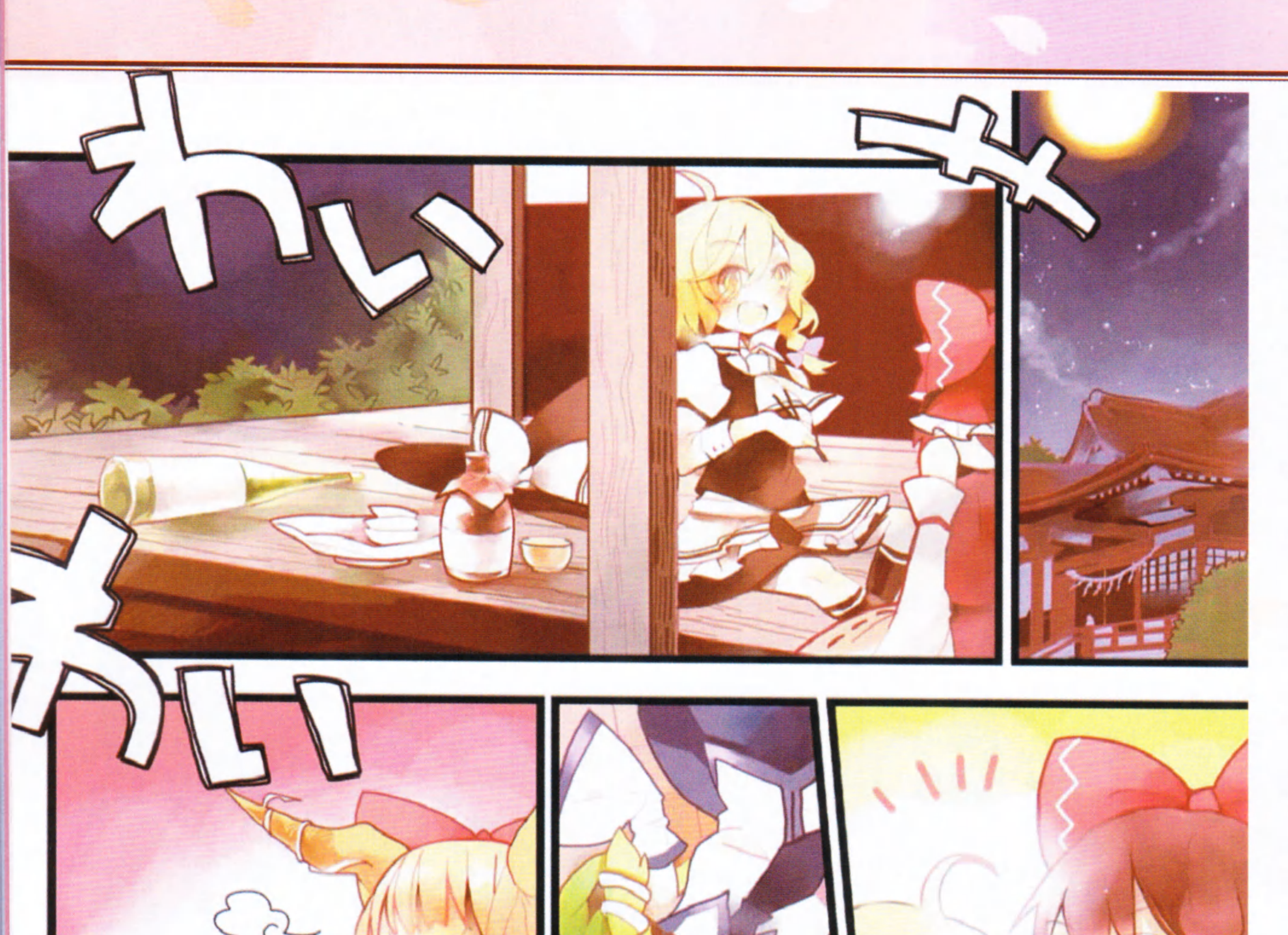


▲ ZUN 与妻子 Ki-san 在制作啤酒，出自 09 年木内酒造的车间博客（现已关闭）

虽然在很多访谈中，神主都表示自己已经将东方 project 当作自己毕生的事业。但是在京都大学的演讲中他也坦承：“（自己）总有一天

二家酒馆开始喝酒。由于此时大家大多处于微醉的状态，所以谈话也是往往并没有一个连贯的主题，有关于东方的内容也很少。但是这样的氛围却常常很能感染人，无论是在酒精的刺激，还是话题尺度不断升级所带来的快感，这种愉悦和快乐总是一种难得的体验。也许正是有了这样的感受和感情的抒发，神主的作品中才充满了真正的潇洒。

在京都大学的演讲中，说到有关于酒的话题时，神主开玩笑一样的说"东方的故事有5%的酒精含量。从这里也能看出来，神主有意的在创作的时候加入了一些自己对于酒的体会。纵观整个东方系列的作品，"酒"无论是在存在感上还是在精神上都占了很大的比重。这种存在感体现在故事中，更是体现在每一位幻想乡的少女身上。无论背后隐藏着怎样的心酸，或是涌动的暗流，在少女们觥筹交错把酒言欢的生活中，一切都显得浪漫而又闲适。值得一提的是，神主在07年还参与制作了一款名叫『黄昏酒场』的游戏。这个被神主笑称是一群醉鬼临时起意而决定制作、现在看起来有些胡闹一样的创作里，虽然没有直接的人物对话，但是故事设定中的醉鬼们之间在酒桌上的交锋还是借用了弹幕的形式表现的淋漓尽致。虽然这个游戏在故事和人物上和东方本身都没有什么直接的关系，但是从精神上来说却是一脉相承的。酒鬼们本质上也不是简单地沉迷于杯中的酒。在迷离的意识中所见的那不可思议的瑰丽世界，才是他们真正无法割舍之物。



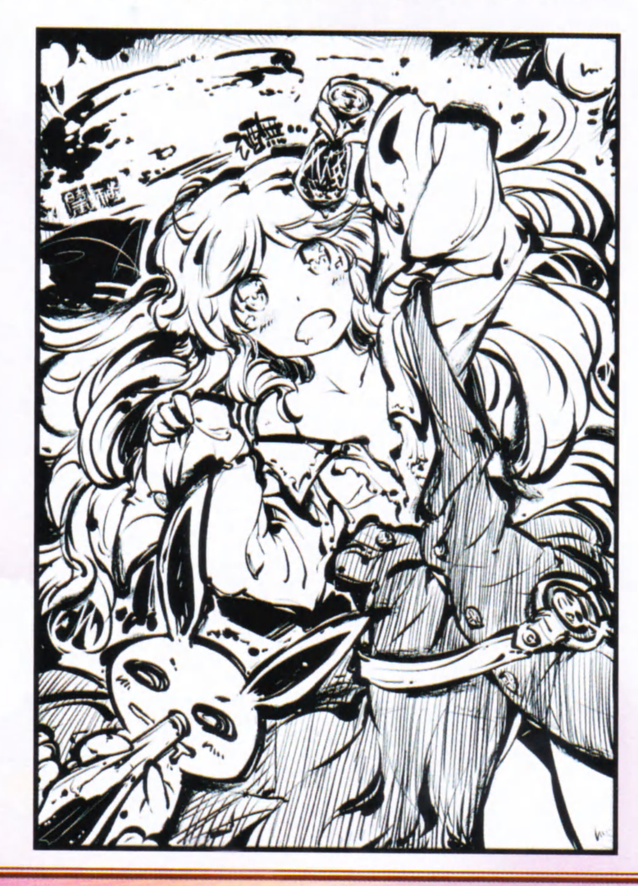


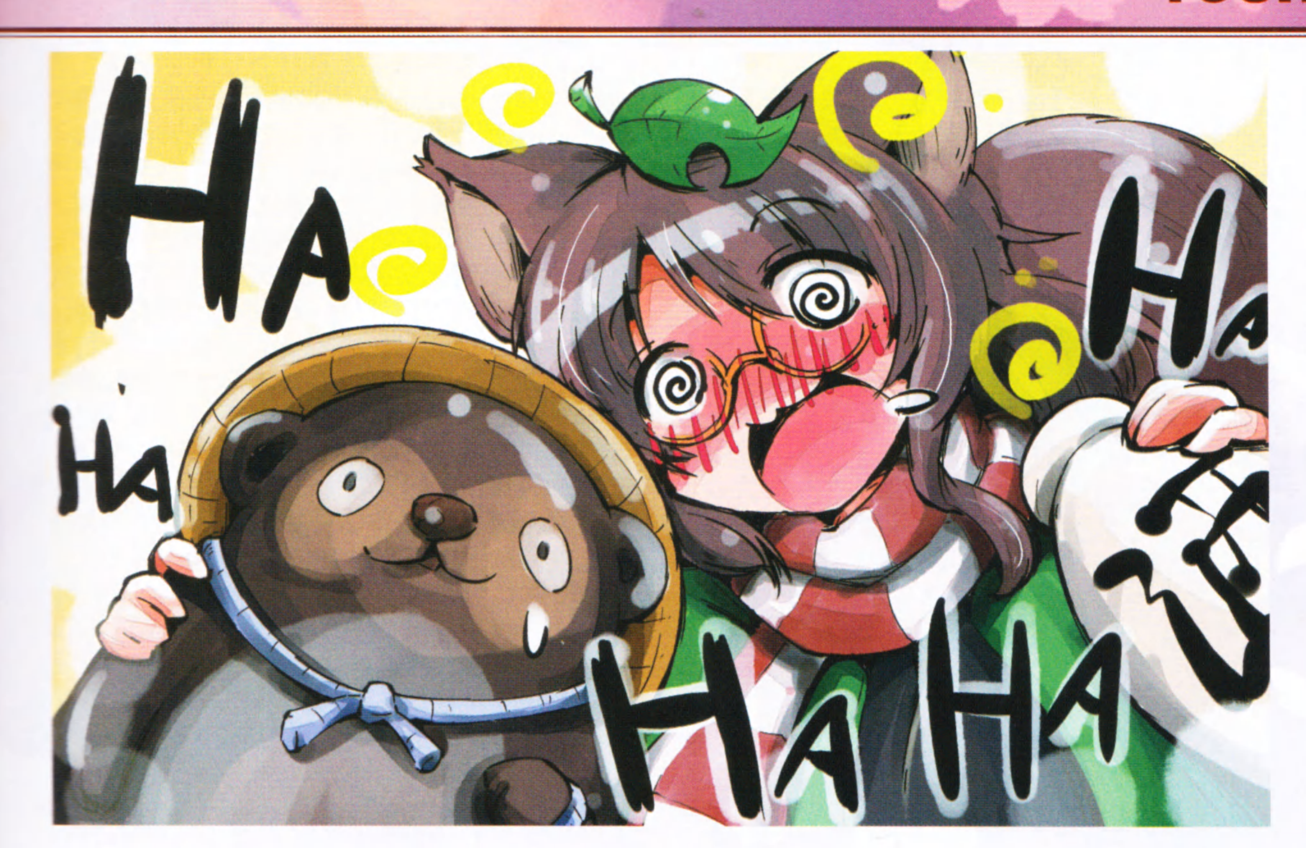
会无法继续做游戏。想逐渐隐退。随着年龄增长，人的性质也会改变，想要品尝更深层的乐趣。居酒屋也就是为此而存在的。"无论是多么杰出的创作者，精神上的压力总是一个不得不面对的事情。创作是一件孤独的事情，但是灵感却需要在对生活的体验与思考中才能源源不断地产生。如何做到这之间的平衡，也是对于创作者的一个不小的考验。对于神主来说，除了外出参加大型的活动，日常生活中压力的释放也是非常重要的。对于爱酒的神主来说，居酒屋也就成了最好的场所。从2010年开始，神主就和在一迅社任职时负责自己作品的小此木哲朗组织名为"从第二家（居酒屋）开始的广播（2軒目から始まるラジオ）"的广播活动，和听众一起分享彼此喝酒时的一些感受。之所以叫做"二轩目"，是因为这时神主和朋友们已经到第

幻想少女们与酒

They were all supposed to be underage girls, but they are able to drink.

说起东方 project 与其他弹幕游戏的区别，也许是一个非常大的话题。不过如果从故事所营造的氛围的角度上来说，东方总是那么的悠然。没有毁天灭地的世界危机，也没有国破家亡的血海深仇，有的只是游戏一样的决斗，然后就是热闹的酒宴。幻想乡的少女们无疑是爱酒的，最明显体现在于，在幻想乡中最受欢迎的娱乐就是宴会。无论是异变解决之后还是季





节变换、花儿盛开之时，酒宴对于她们来说总是必不可少的。幻想的世界也不是没有忧郁与黑暗，但是在觥筹交错之间，一切都变得绵长而浪漫。

少女所喜爱的酒种类繁多，不仅有洋酒与日本酒、地上之酒与月世界之酒这样质地上的差别的，也有着普通的饮用以及在花见月见乃至雪见这样的形式上的差别。不过在这种类繁多的名目之中，啤酒却诡异的不见身影。在现实中，神主最钟爱的还是啤酒。不过无论是在游戏中还是在漫画中，似乎都没有明确地出现啤酒的身影，只有在『心绮楼』中人间之里白天的场景中出现的观众，手里才拿着类似啤酒的东西。而在那之后的『茨歌仙』第二十二话灵梦才第一次喝上了啤酒。根据一位喵玉殿用户的考证*，东方的世界观下，啤酒似乎很难存在。原因大致上有两个：首先，从历史的角度上来讲，日本本土的啤酒酿造开始于明治维新时期，这与博丽大结界张开、幻想乡与外界隔绝几乎是在同一时期。所以制作啤酒的技术很有可能没有被幻想乡中的人们所掌握。另一方面从啤酒的制作工艺上来说，假如没有特别的技术支持的话（比如河童们的黑科技），幻想乡本身在啤酒花的生长以及制冷等流程上的条件是不具备的。而『心绮楼』则是属于比较近期的作品，说明神主在前期进行构思的时候，确实没有过多考虑啤酒在幻想乡中出场的可能性。

这到底是神主有意的安排还是一个无心的疏忽，除了神主本人之外没有人能知道真正的情况，也无法保证这个设定未来是不是会出现变化（其实已经发生了变化），就目前的情况来说倒是也能从设定上找到一些合适的解释。尽管穿插着一些河童与月之都的“高科技”，幻想乡的社会本质上还是相当的古典的。虽然啤酒也是人类历史上最古老的饮料之一，但是我们现今能够接触到的啤酒大多是经过现代工业技术改良的酿造技术制作出来的快消品。而红酒、日本酒等一般意义上的传统酒类，依然还保持着较为古老的酿造方式，这也比较符合故事的整体氛围，也能在无形之间为故事中的人物添加一点典雅高贵的气质。另外从东方本身的设定上来讲，通常只有被外界遗忘的事物才会进入幻想乡，啤酒不在此列的话，就是说啤酒从未被外界的人忘记。如果真的是这样来解释的话，也许这也是作为创作者的神主一点小小的私心吧。

说到酿酒的工艺，这又和东方系列的一个核心设定有着莫大的关系。神明，在东方的世界中一直是一个比较暧昧的存在。虽然在『求闻史纪』中给出了“神灵”与“八百万神”的设定，但是在游戏、漫画和小说中也有很多补充的内容，而且几乎从未对“神明”这个词作统一的说明和界定。在这是叙述中值得注意的，就是在『永夜抄』幽冥组路线对战八意永琳时，幽幽子提出的“发酵也是神之力的一种”。这一点在之后的故事中多次被提及，并在『茨歌仙』第 30 话中引申出“神明的一部分就是真菌”的观点。这样的说法应该是来源自日本神话中伊邪那美与黄泉国的故事，而这一点和供奉神明的神道教传统微妙的联系了起来，让宴会凭添了一份神圣的仪式感。

不过在这之中，却存在着一个微妙的差别。神主在为 LORD of VERMILION 提供幽幽子的卡片说明中提及，冥界是不会发生任何变化的世界，就连代表着神明之力的微生物的分解作

第十一話 運松庵の太公望

* 连 ZUN 都不愿幻想入的幻想乡 作者：院长 each http://bbs.nyasama.com/forum.php?mod=viewthread&tid=63472





用也不会发生。而追求永远与无垢的月之都却可以用无限悠久的时间酿造出来超精古酒。在神主的构想中，月之都是带有日本传说中神界高天原印象的神的世界。乍一看上去，月之都与冥界十分类似，两者都没有生死到来的污秽，似乎也都是一种终极世界的样子。但是从酒酿造的这一点就可以看出，两者还是存在着很大的差别的。冥界的故事在『妖妖梦』中被着重描写，在事后神主还特别地说明，冥界与现实的结界并没有被完全修复，活人也可以往来于冥界了。幽幽子对于这件事的态度是非常欢迎的，甚至自己也在主动的参与其中。从想要复活已死之人、很喜欢把活着放在嘴边到希望在冥界中酿出酒来，都说明了作为冥界之主的幽幽子，是在“不变”中寻求“变化”。但是对于月之都而言，月之民用神的力量创造出了高度发达的文明，来实现自己去除生死带来的污秽的终极目的，但是尽管时间漫长，发酵的过程还是显示出了月之都在“永远”之中不断变化的一面，这就是月之都在追求“不变”的同时却无可避免的孕育着的“变化”。这种倾向于自我否定的矛盾内化在东方故事的每一个段落中，构成东方本身不断向前发展的动力。

在『茨歌仙』第十九话中，早苗因为拒绝了灵梦的劝酒，而被灵梦用和歌讥讽。不过后来在诹访子的帮助下，在灵梦甚至没有自觉的情况下，早苗也用历史上因酒而陷入失败的窘境的人物作为比喻“回敬”了灵梦。虽然在东方的世界观下，弹幕决斗本身就是精神与形式的美的比拼，但是从本质上来说却依然是一种力量的体现。而在这里，少女们的斗争演变成一种以酒作为媒介的一种文化上的碰撞，给了少女们另外一种一较高下的途径。东方系列的故事一个非常独特的地方就在于它的古典美，这种美体现在故事的剧情中、人物的设置上，但是最具有实质性的还是在这里体现的一种古典文化的勃勃生机。酒在这里，已经从一种饮品变成了一种历史的寄托。与此相同的在『茨歌仙』第三十二话中华扇巧妙的利用酒让想要在在气势上压过自己的二岩甘拜下风。和古籍中记载着的许多文人雅士之间关于酒的趣事一样，它并非让人的精神更加迷离，反而是让人的精神上升到了一个更优雅、更丰富的层次上。在这样的较量中，在酒之上所附加的文化上的意蕴，甚至要超过靠技术或是能力所达到的力量。『儚月抄』中紫靠着幽幽子从月之都取回来的月之酒，成功的让永琳“领教”了地上妖怪们的智慧，给她带来一种无可名状的恐惧感。

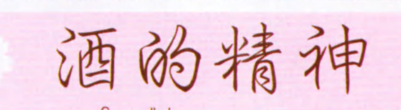
而从整个故事的角度上来说，这里的“酒”既作为故事发展的线索，实际上也是营造了整个故事一种融合悠然的氛围，缓和了因为对抗而尖锐化的矛盾，这也为文化在故事中的介入提供了充分的空间。到了最新的秘封组专辑『旧约酒场』中，这种浪漫的氛围有进一步的发展，在神主对于两人所处的未来世界略带反乌托邦气息的描写背景下，开始有了一种诡异的气息。昏暗的酒吧中，酒就像每个人的面具让一切都变得朦胧起来，这和故事文本所体现出的神秘主题配合的恰到好处。都市传说的引入，在酒的调和之下，也从“不可思议”变成一种“可信”的事物。所以总的来说，“酒”作为一个元素对东方的故事来说，既是在表象上的一个线索，更是在整体上让读者增加沉浸感的有力工具。

第十九話
由緒正しいお酒
TOHO IBARA KASEN / ep.19

不仅对于故事而言，对于人物的塑造，“酒”也起到了必不可缺的作用。提到酒，就必然会提到从来酒不离手的鬼们。目前东方的故事中已经确认身份的鬼只有萃香和勇仪，不过华扇的鬼的身份似乎也越来越被确定，把她算作鬼的一员似乎也没有过于突兀的地方。就算同样是鬼，“酒”元素的加入给她们所增添的魅力也是有着不小差别，这从三人饮酒的方式就能看得出来。萃香使用的方式是将酒虫放在自己的伊吹瓢中，这样就能够无限制的产生酒。如果不知真相，就会觉得这是她酒器的神奇，其实内在另有一番玄机。这种深藏不漏，又充满技巧的方式就如同她本人的性格一样。萃香一直是一副大智若愚的样子，虽然从来都是醉醺醺的，但是总是能看透问题的本质，就和她在『萃梦想』中对每个角色的直戳痛处的点评一样。而且她为了弥补自己娇小身材带来的不足，相对于其他的鬼，也偏向于技巧。在地灵殿的采访中，神主没有否认勇仪在战斗的时候是端着酒的说法，而且还强调勇仪在战斗的时候是不会让酒洒出来。这样一来，战胜了对手就能显得自己游刃有余，而失败了也能显示自己保留了几分实力。而且勇仪的星胸杯还能将倒入其中的酒的品质提升到最高，就像是对于极致力量的一种追求。无论是在一设还是在二设中，勇仪都是这样力量出众，欣赏强大的事物，又非常直爽的性格。而至今依然只是暗示鬼的身份的华扇所用的百药枡，表面上会使酒增加强身健体、治疗伤势的功效，但是在无形之中却会让人不管是在性格上还是在身体上都变成鬼。华扇在表面上一直维持着仙人的身份，在第三十五话的『茨歌仙』中华扇也表明了自己“与天道同在”，做人类的伙伴的决心，这样一来，就像她的酒器所带来的两种共生、融合却又矛盾的功效一样，她的理想与自己（可能）身为鬼的身份如何调和也是一个未来非常值得期待的看点。这样利用“酒”做为特征集中地反映人物的形象是一种非常凝练的方式，同时也能带给人非常多的回味之处。



不仅是对于鬼的塑造，以华丽著称的紫和幽幽子的身上，也有很精彩的体现。无论是紫在『萃梦想』结局中讲解的月见酒还是『儚月抄』中为了庆祝胜利从月之都的归来而举行的雪见酒，都让人觉得非常别致。酒在这里就像是人物与自然间的一个纽带，正所谓“醉翁之意不在酒，在乎山水之间也”，使人沉醉的并非杯中之物，而是一种能和自然相融合的满足感，心中能有这样的感触的人物，必然也是有着高超品味的。在『儚月抄』漫画最后一话中幽幽子和紫的对话中可以看出，紫并没有预料到幽幽子会拿走什么东西。而幽幽子从无数的宝物中选择了酒，也是从侧面反映出了她并非真的是如小说中一直写道的随性而为，而是有着非凡的判断力和深厚底蕴的。



酒的精神

Let all things merge into one.

现代社会是一个资讯的社会，在很多人看来，酒本身与酒所附加的文化完全是不同的东西。人们能够背诵颂扬酒的名句，如数家珍地描述每一个关于酒的风流趣闻，但是当真正的到了喝酒的场合，酒却变成了一种权力意志的体现、迫使他人屈服的工具，亦或是与身体水火不容的健康杀手这样无比现实的东西。这种精神与形式的分裂深刻的影响了我们的生活，也让原本承载在其中的文化因为脱离了实际的物体，而变得虚无缥缈，最终泯灭在历史的烟尘中。在东方的故事中，酒与精神以及文化的力量调和在一起而成为一个完整的整体，所以它才能够有能让人优雅与升华的力量。尼采在『悲剧的诞生』中通过对不同艺术形式以及其所代表的不同的精神品质的分析，提出以希腊神话中酒神狄奥尼索斯命名的“酒神精神”。它象征着人性中摆脱理性的束缚、追求自我解放、自我表达构筑新的自我的一种内心情绪。在尼采认为的“上帝已死”的时代，能在一个统一的角度上约束我们的绝对标准已经不复存在了，因此人在精神上的自我构建就显得尤为重要。在他的语境之下，“酒神精神”既是破坏，又是一种积极的，在原有的精神废墟上继续探索与构建的精神。酒对我们的生活不能只是一种破坏，它更应该是一种穿越时空与次元的桥梁，在于历史、自然地融合中，让我们能体会到那用时间调制的悠久与怡然。能让我们沉醉的不是那杯中之物，而是那晃动的明月与澄澈的思念。

也许，东方本身就是神主精心酿造的一坛酒，岁月让它脱去青涩与辛辣，变得沉静而醇厚。我们举杯共饮，尝到的是传统的美；我们放下酒杯，回味到的是那永远充满幻想而绚烂无比的心。▲




『舰队收藏』深海栖舰解析（上）
提督，请再看看我
■文/潜行吧豆子/■责编/稗田 ■美编/小茧
テイトク、ワタシタチ……モドリマシタ

从『舰队 Collection』这款游戏开服以来，对于作为敌方登场的「深海栖舰」的真实身份，时至今日都是一个答案众说纷纭的话题。对此官方作品的解释是，所谓「深海栖舰」的真实身份乃是那些被击沉的舰船，由于留有怨气而化作的「怨灵」……

然而随着游戏本身的不断更新，越来越多的「深海栖舰」及地图出现，从其搭载的英制口径武器，到所活动的海域原型，不免让玩家越来越深信所谓的「深海栖舰」其真正的原型矛头直指当年第二次世界大战太平洋战争时期击败了 IJN 的同盟国海上武装力量。而这一切游戏官方一次又一次「擦边球」的隐晦暗喻也成为了『舰队 Collection』在舆论环境内被扣上政治观错误这顶帽子的主要原因之一。

其实就算在『舰队 Collection』开服三周年后的今天，对于具体某型「深海栖舰」的官方原型设定解释也是屈指可数，相当大一部分的原型仍要依靠玩家猜测来得出含糊的结论。或是官方迫于舆论压力，也或是『舰队 Collection』最初的设定框架，近两年，游戏中陆续出现且官方明确说明以 IJN 舰艇为原型的「深海栖舰」。

笔者从这一期起先将以更新出现时间为线，从那些以 IJN 为明确原型的「深海栖舰」开始介绍。由于部分设定同其它「深海栖舰」类似，官方尚未做出明确说明，因此个别结论内容可能会按照笔者史实考证展开。





「驱逐栖姬」首次登场于 2014 年秋季活动，也是『舰队 Collection』中第一种可直接从外形判断原型的深海栖舰。原型「春雨」号驱逐舰是「白露」型驱逐舰的五号舰，1937 年 8 月竣工于舞鹤海军工厂。

「驱逐栖姬」初登场的 2014 年秋季活动 E2「第二次浑作战」又恰恰是「春雨」号驱逐舰沉没前所参加的最后一场作战行动。

"续命"的帽饰



▲ 1943 年 11 月，入渠完毕后的「春雨」号驶出浦贺船渠，全新的舰艏在结构上其实更接近于「夕云」型驱逐舰。

1943 年 1 月 24 日 13 点 45 分左右，「春雨」号驱逐舰遭遇美国海军「猫鲨」级潜艇「刺鲅」号（USS Wahoo, SS-238）的袭击，后者命中其舰艏并导致舰体断裂（「刺鲅」号将其记作"击沉"战果）。

所幸「春雨」号驱逐舰船员抢修及时并未沉没，在勉强拖拽至特鲁克港进行简单修理后，被送往横须贺进行修缮。同年 11 月，「春雨」号驱逐舰正式修缮完毕，此时的新舰艏在结构上其实更接近于当时的「夕云」型驱逐舰。得力于崭新的舰艏的"续命"，方才使险些沉没的「春雨」号再次返回前线，这也正是『舰队 Collection』中「春雨」号和「驱逐栖姬」帽饰的由来。



▲ B-25 型轰炸机对某日本海防舰实施雷击时的超低空飞行姿态

「驱逐栖姬」的攻击语音内容为「**オチロ！オチロッ！**」（坠落吧！掉下来吧！），这也与「春雨」号驱逐舰沉没前，心余力绌而倍显绝望的对空作战息息相关。

1944 年 6 月 8 日，当时第二十七驱逐队的「时雨」号、「春雨」号、「五月雨」号、「白露」号驱逐舰与第十九驱逐队的「浦波」号、「敷波」号驱逐舰，共计六艘驱逐舰组成援兵运输部队。其中「时雨」号、「浦波」号、「敷波」号驱逐舰负责搭载陆军兵员，而「春雨」号、「五月雨」号、「白露」号驱逐舰则为其担当警戒部队。第二十七驱逐队司令白浜政七大佐，同时担任这支援兵运输部队的指挥官，并且坐镇「春雨」号驱逐舰。

由于当时战事并不明朗，周边陆海军航空队无暇抽出富裕航空部队为其护航，加之也并未有战列舰甚至轻巡洋舰与其协同。这支援兵运输部队士气并不高涨，包括白浜政七大佐在内的军官一致认为，一旦遭遇敌航空兵的阻扰，现有的防空火力难以应付，此行前景甚是堪忧。



凌晨三点，六艘驱逐舰驶出梭伦港，朝比亚克岛方向前进。航行至当日正午，突遇八架美军 B-25 型轰炸机以超低空飞行姿态朝其袭来。援兵运输部队的所有驱逐舰立刻进行转向规避，全力以赴展开对空射击。然而，这八架 B-25 型轰炸机中便有四架直扑「春雨」号驱逐舰而去，即使在迎击过程中「春雨」号驱逐舰竭尽全力向右侧规避，但面对如此密度的攻击依旧未能逃出生天。

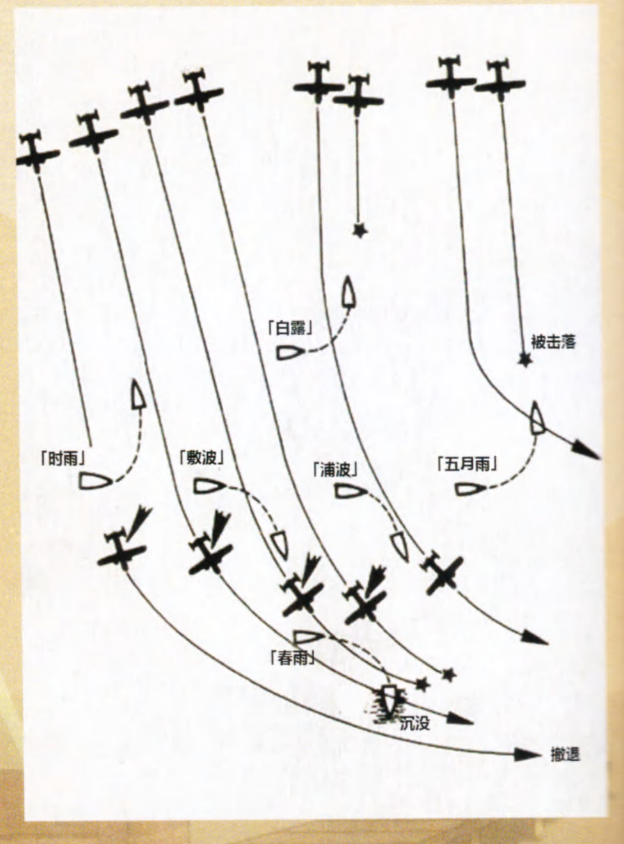
B-25 型轰炸机投掷的航空鱼雷率先命中「春雨」号驱逐舰左舷后侧，造成舰尾部分断裂。（「驱逐栖姬」人设中不含有下肢部分的原因）紧随其后，「春雨」号驱逐舰右舷前侧遭遇一枚近失弹，爆炸所产生的威力顷刻间使「春雨」号驱逐舰舰桥内包括白浜政七大佐在内等多人重伤。「春雨」号驱逐舰所承受的最后一击则是一枚直接命中右舷甲板的航空炸弹，尔后在舰底位置引爆。

6 月 8 日 12 点 42 分前后，「春雨」号驱逐舰因舰体受损严重沉没，幸存舰员被转移至「五月雨」号、「白露」号驱逐舰，白浜政七大佐则因伤势过重而亡（后被追授少将）。



相关设定考证

在武器配置上,「驱逐栖姬」装备两格「5inch 连装炮」和一格「22inch 鱼雷后期型」，前者则可理解是照搬原型「春雨」号驱逐舰所采用的「50 口径三年式 12.7cm 连装炮」；而关于后者「22inch 鱼雷后期型」，与其说是照搬原型的 61 厘米鱼雷（约 24inch），倒不如说或许是在影射那枚由 B-25 型轰炸机所投掷，并最终导致「春雨」号驱逐舰舰尾断裂的 Mark 13 型鱼雷，其弹体直径约 22.5inch，也更接近于「22inch 鱼雷后期型」，当然 Mark 13 型鱼雷多用作航空鱼雷，除 PT 鱼雷快艇同样有使用记录外，并无水面舰艇采用。

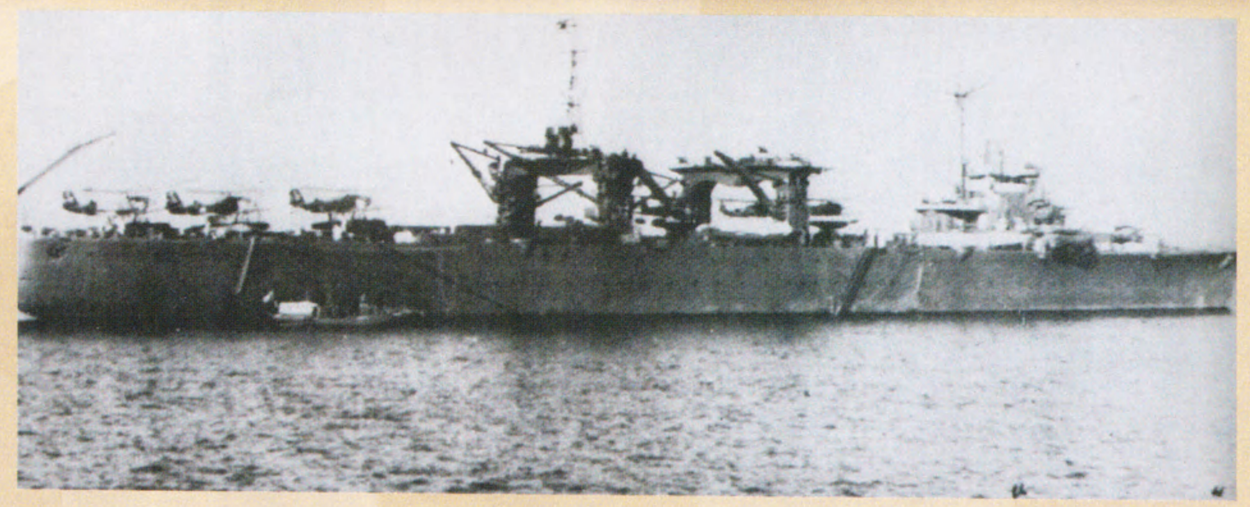


▲6 月 8 日，第二次「浑」作战援兵运输部队遇袭状况图示

水母栖姬

seaplane tender hime

自「驱逐栖姬」的登场之后，于 2015 年春季活动出场的「水母栖姬」则是另一外观可清晰判断 IJN 原型的深海栖姬，其原型也正是同时期段实装的「瑞穗」号水上机母舰。甚至在梅雨时节的限定立绘中，都可在其雨伞手柄的挂饰上发现外形类似「驱逐栖姬」的挂饰。



▲ 1939 年 10 月份，滞留中国青岛外海的「瑞穗」号水上机母舰，清晰可见此时甲板上仍搭载的是「九五式水上侦察机」。



▲「瑞穗」梅雨时节限定立绘的雨伞手柄上可见形似「水母栖姬」的挂饰

1939 年 10 月份，滞留中国青岛外海的「瑞穗」号水上机母舰，清晰可见此时甲板上仍搭载的是「九五式水上侦察机」。

从「水母栖姬」的台词上其实很难看出端倪，而笔者认为更有趣的是原型「瑞穗」号水上机母舰本身的击沉时语音台词。

历史上的「瑞穗」号水上机母舰 1939 年 2 月 25 日竣工于横须贺川崎造船所，虽然在舰船外形上与「千岁」型水上机母舰极为相似，但在技术和装配配置上则有所不同，并未有同型舰。

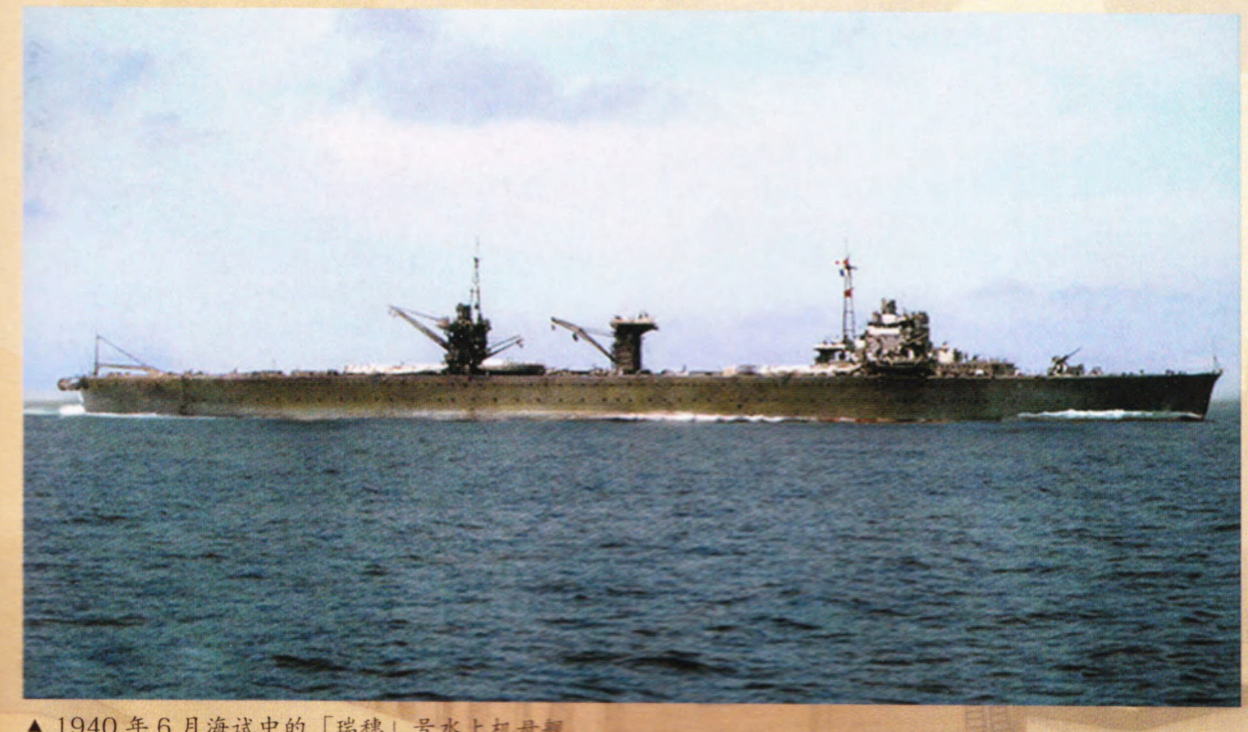
太平洋战争爆发后，「瑞穗」号水上机母舰被编入以第三舰队为基干的「比岛」部队，随其参与「南方作战」。在 1941 年初，「瑞穗」号水上机母舰被投入至攻取菲律宾及荷属东印度作战方面的海上行动。然而在此期间，「瑞穗」号水上机母舰虽被赋予重望，但未有实质性战果，甚至出现了极为乌龙的事件。

1941 年 1 月 11 日，「瑞穗」号水上机母舰受命派遣「零式水上观测机」拦截敌航空编队，虽击坠敌 2 机，但也意外的“击坠”了己方一架搭载有「横须贺镇守府第一特别陆战队」的「九六式运输机」，并且在战斗中「瑞穗」号所属「零式水上观测机」队自损 3 架。同年 2 月末的「爪哇海战役」中，「瑞穗」号水上机母舰受命派遣航空兵对敌混编舰队舰艇实施轰炸，然而由于天气原因加上时运不佳，该舰所属且挂载炸弹的「零式水上观测机」并未发现目标，而原定的敌舰队舰艇目标后也在「龙骧」号航空母舰等己方舰艇的合力下被击沉。



回顾「水母栖姬」初次登场的 2015 年春季活动原型，据判断很有可能是历史上原定于 1942 年 6 月实施针对「锡兰岛」的「第十一号作战」（未实施）。然而「瑞穗」号水上机母舰本身已于 1941 年 5 月 2 日被击沉在日本柱岛海域。

「瑞穗」号水上机母舰本身击沉时的那句「今度はお役にたてて……」（今天我终于能派上用场了……）可见其对自己身往前线但壮志未酬的往事心感羞耻，终而导致其被击沉后的“怨灵”都念念不忘重返「南方作战」的前线，尽管历史上并未有这场战役，尽管 1942 年她永沉深海……



▲ 1940 年 6 月海试中的「瑞穗」号水上机母舰。

出师未捷反遭“腰斩”

1941 年 5 月 1 日夜间，「瑞穗」号水上机母舰完成在横须贺海军工厂的改造准备出海进行常规海试，当航行至北纬 34 度 26 分、东经 138 度 14 分附件时意外遭到美国海军「猫鲨」级潜艇「鼓鱼」号（USS Drum，SS-228）鱼

雷袭击。后者命中「瑞穗」号水上机母舰左舷中部机械舱和发电舱之间，导致其动力瘫痪并严重失火，火情虽然在很快便被控制，但由于舰体中部形成断裂且浸水严重，导致「瑞穗」号水上机母舰侧倾，最终于5月2日凌晨4点左右沉没。

「瑞穗」号水上机母舰的沉没对于IJN来说也是一个全新的"里程碑"，根据IJN的作战舰艇种类划分，「瑞穗」号水上机母舰也是IJN在太平洋战争期间首艘被击沉的"军舰"。

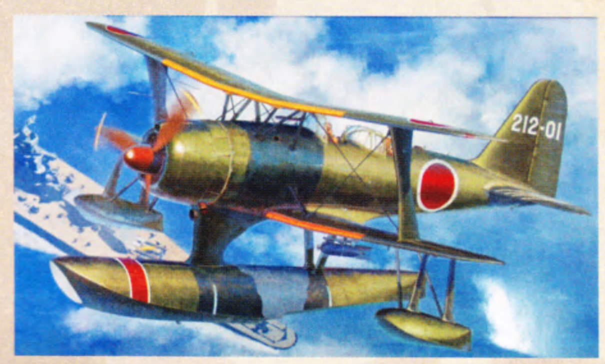
值得一提的是，那艘击沉「瑞穗」号水上机母舰的「鼓鱼」号潜艇目前依然被馆藏于美国阿拉巴马州莫比尔的「战列舰纪念公园」内。除击沉「瑞穗」号水上机母舰以外，她还在次年11月29日参与了雷击「龙凤」号轻型航空母舰的任务，当时重创了后者但并未击沉，但「鼓鱼」号潜艇也将其记作"击沉"战果。

「水母栖姬」的立绘中，其本体腰部以下并无下肢，甚至还有一支粗壮的手臂从腰部左侧伸出，这可能也与「瑞穗」号水上机母舰被击沉时的情况息息相关。无下肢设定或影射其被鱼雷命中后导致的舰体中段部分断裂，而腰部左侧的那支怪异手臂或许也是在影射那枚导致其沉没的鱼雷命中的是其左舷位置。





▲展现有美国海军「鼓鱼」号潜艇战绩的布章



▲挂载60公斤炸弹的「零式水上观测机」(绘作)

相关设定分析

既然「水母栖姬」是「瑞穗」号水上机母舰被击沉后的"怨灵"，因此对于「水母栖姬」的武器配置设定也理应从「瑞穗」号水上机母舰沉没时的配置上分析。

「水母栖姬」武器装备栏中前两格的「5英寸连装两用炮」正是「瑞穗」号水上机母舰所装备的双联装「八九式127毫米高角炮」。

第三格装备的「深海乌贼鱼雷」，配合「水母栖姬」的开幕雷击能力，故可判断其原型便是「甲标的」型特殊潜艇。由于「瑞穗」号水上机母舰最初是以「甲标的」母舰为理念开发的舰船，按照设计可根据战时需求随时搭载「甲标的」型特殊潜艇，这一点在『舰队Collection』中40级改造后的「瑞穗改」身上亦有体现。

第四格装备的是航空装备「深海水上攻击机」，实际上属性就是水上爆击机。历史上的「瑞穗」号水上机母舰从太平洋战争开战到最终沉没，所搭载的「九五式水上侦察机」完全被替换成了「九四式水上侦察机」和「零式水上观测机」，其中「零式水上观测机」在使用设计上亦可挂载60公斤炸弹担当轰炸任务。因此「深海水上攻击机」原型便可以想见是挂载航空炸弹状态下的「零式水上观测机」。



驱逐水鬼
destroyer water oni

「驱逐水鬼」首次出场于2015年秋季活动，其原型也为同时期实装的「阳炎」型驱逐舰的十七号舰——「萩风」号驱逐舰。「萩风」号驱逐舰1941年3月31日竣工于横须贺浦贺船渠，遂被编入第四驱逐队。

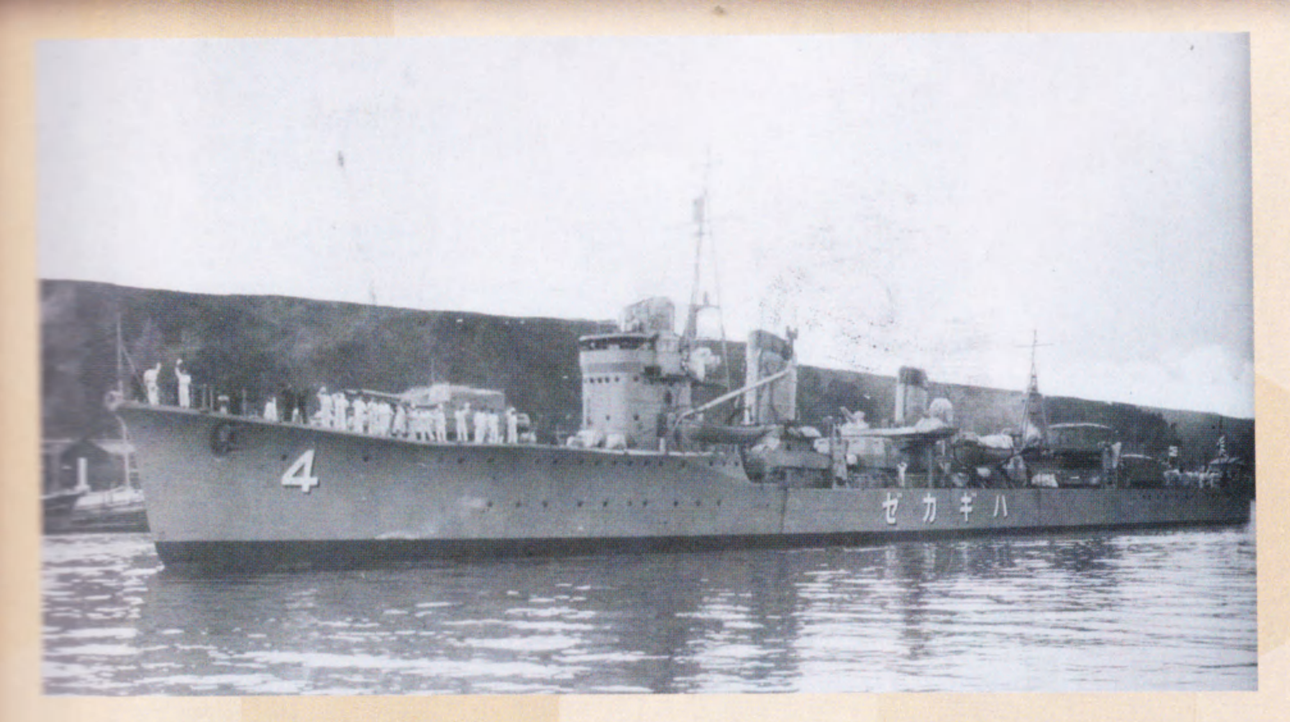
「一航战」覆灭的见证者

「萩风」号驱逐舰在参加「中途岛海战」时，与同属第四驱逐队第一小队的「舞风」号驱逐舰对即将沉没的「加贺」号航空母舰，展开舰员搜救任务。当日晚间，「加贺」号航空母舰沉没，第四驱逐队的四艘驱逐舰合流待命。6月5日凌晨，第四驱逐队的「岚」号、「野分」号、「萩風」号和「舞风」号四艘驱逐舰接到命令，以单纵阵队形各舰对「赤城」号航空母舰发射一枚鱼雷实施雷击处分。

在「驱逐水鬼」的立绘中我们也能发现象征着「赤城」号、「加贺」号的红、蓝色丝带，以此象征着那位「一航战」最后时刻的见证者……

「驱逐水鬼」首次出现是在2015年秋季活动的E5「突破！维拉湾夜战！」，而所谓发生在1943年8月6日的「维拉湾海战」也正是原型「萩风」号驱逐舰沉没前最后的一战。

8月6日零点，「萩风」号、「岚」号、「江风」号、「时雨」号驱逐舰受命趁夜色朝科隆班加拉岛进



▲1941年竣工时的「萩风」号驱逐舰

行运输任务。偶遇正在负责堵截IJN运输舰队的美国海军第31.2特混大队的六艘驱逐舰，后者率先发现IJN第四驱逐队，并在进行对舰炮击之前朝其发射鱼雷，其中美国海军第31.2特混大队第12驱逐分队的三艘驱逐舰据称在一分钟之内共发射了24枚鱼雷。

鱼雷命中之后，所有六艘美国海军驱逐舰再朝IJN第四驱逐队集中射击，除「时雨」号驱逐舰当时位列队尾担当警戒得以逃过集中攻击而撤退外，「萩风」号、「岚」号、「江风」号驱逐舰均在美国海军六艘驱逐舰的集中火力下相继被击沉。

而这三艘驱逐舰最终因受何等致命伤而沉没一直也没有一个定论，当时参与作战的六艘美国海军驱逐舰评判战果各不相同，作战期间这被击沉的三艘驱逐舰都没来得及反应敌方的规模和准确位置。「驱逐水鬼」在中弹时的语音「ドコカラ…ウッテクルノヨ？」（究竟是从哪里打过来的？）也恰恰是为了影射这一点。

相关设定分析

笔者认为，「驱逐水鬼」的武器配置设定较本文前两位而言，更具有讽刺意味。关于「驱逐水鬼」前两格武器装备栏的「5inch连装炮」毋庸置疑代表着原型「萩风」号驱逐舰所采用的「50口径三年式12.7cm连装炮」。

第三格中所装备的「22inch鱼雷后期型」笔者仍是觉得不完全是在影射「阳炎」型驱逐舰所装备的61厘米鱼雷，更贴近于影射当夜美国海军驱逐舰对其发射的Mark 13型鱼雷，其弹体直径约21英寸。更值得令人注意的是，在2015年秋季活动E5甲级难度的最终形态，「驱逐水鬼」甚至装备有「深海乌贼鱼雷」，并具备开幕雷击能力，或许是希望影射美国海军在实施炮击之前抢先发射鱼雷的战术行为。

第四格装备的「深海水上雷达」最为讽刺，早期IJN夜战得力于舰员熟练的人工技巧，而到太平洋战争中后期阶段，这一「人肉」优势便被美国海军所装备的雷达器材设备压制地毫无用武之地。在「维拉湾海战」中，美国海军正因此才具备了率先发现IJN方面四艘驱逐舰，并得以获得抢先攻击压制敌方的能力。

「驱逐水鬼」或也正是对此心生怨念，方才在化为「怨灵」后装备了后两格这样的装备吧？





镇守府通信

Guardian harbor Times

本月镇守府依旧沉浸在活动结束后的气氛中，月中唯一的一次更新还仅实装了吹雪型驱逐舰新舰娘——浦波。从立绘上看得出洗八福在给wargame打工的时候人设能力还是有些许提升的，至少看起来比同为吹雪型的前辈们姿态更自然了些？再联系到最近赤城的新联动立绘，看来还是可以期盼更多洗八福舰的改二嘛。又及，在活动以外实装新舰娘近年来时数罕见，新海图和陆基航空队常规驻扎表明运营侧重从活动回到日常。幸好官推没有说是时间限定掉落，正好趁着下个月秋刀鱼活动捞个痛快吧~▲





五彩色的爱恋与翡翠色的回忆

——探寻和泉つばす的世界（下）

■文／完蛋了的国王
■责编／岩烧碳渣
■美编／三白、塔里



▲首届秋叶原电气外祭的应援插画

血坡上的"姑嫂大战"

回顾美少女游戏的历史，"党争"的出现不啻为一朵出乎人们意料的奇葩。美少女游戏的根源——也可以说是美少女游戏玩家的原始冲动——就是不断的艳遇，是对两性道德观的挑战，而大量艳遇的最终结果往往是后宫的达成。但"党争"的本质却是选择，是道德的约束，无论选项有几个，只能选择并坚定地支持其中的一项，所谓"朋党"者，便是阵营，是站队。这就与后宫背道而驰了。纵观美少女游戏三十年的历史，后宫类的大作简直汗牛充栋，而真正能引发玩家"党争"的作品却着实寥寥无几，正因为物以稀为贵，人们才会对那些"党争"佳作（这个说法或许有点别扭）念念不忘。比如说风靡一时的"白学"。在关于『白色相簿 2』的话题席卷各大二次元交友论坛、贴吧之前，因为"党争"而引发过大规模论战的就是 2007 年 feng 社发表的『染红的街道』。确切地说是 2007 年 PC 版的发售点燃了"党争"的导火索，真正引爆话题的则是翌年播出的 TV 动画版。在这部作品里，和泉つばす第一次有机会与凉香平起平坐共同担当游戏的主力原画师，而由两位原画师分别执笔设计的两位女主角片桐优姬和长濑凑正是引发"党争"地震的当事人。

『染红的街道』是 feng 的第五部本格新作，feng 社的前四部作品已经为这家开发团队秉承少数精英理念的小公司给业界留下了"不按常理出牌"的印象。就在 feng 社信心满满的在官网上打出新作的广告标语的那一刻，玩家们就已经嗅出了不寻常的味道，标语里分明写着"给全国 2000 万的傲娇爱好者和非爱好者的戏剧性的傲娇未婚妻 & 妹 AVG"——摆明了就是在挑事嘛，让傲娇党和非傲娇党、未婚妻党和妹妹党分别站队，捉对厮杀也好，一团混战也罢，总之游戏发售之日，便是玩家们开打之时，虽然这并不是一部格斗游戏。

其实一切都是噱头，但不由得你不着了他的套路。这就是游戏的企画兼脚本作者サイトウケンジ的高明之处。前文中也提到サイトウケンジ是一个带有一点古典戏剧创作者气质的写手，他看重剧本扎实的基础，同时也对堪称戏剧灵魂的人物很下功夫。对サイトウケンジ来说，feng 作品的根本基础是对学园物的深耕，所以新作的舞台必然是老套却王道的学园。要让人物深入人心，就必须制造足够的戏剧冲突，制造"党争"是一种行之有效的方式。余下的任务就是如何充实各种细节，这些都是技术性的问题，不足为惧。

『染红的街道』的舞台是一所名为私立阿米蒂学园的高中，这所学校是『望见青空之丘』里法米优学园的姐妹校，故事发生的时间则在『望见青空之丘』的一年后。之所以在设定层面上与前作联系起来也是为了令品牌旗下的作品产生延续性，是业界很多中坚品牌惯用的伎俩。既然故事的舞台有联系性，那么必然也有共通的角色存在，这就是前作里的女配角，本作升格为女主角的橘美琴，不过按照惯例像这样从前作延续下来的角色都没有女一号的命，事实也确实如此。与『望见青空之丘』如出一辙的是『染红的街道』也设定了两位并列的女主角，而且游戏人气的焦点也就是这两个角色身上。

片桐优姬和长濑凑，如果把这两个角色分别单独列举出来分析，其实都够不上一流女主角的水准，但把她们放到一块，具有一流戏剧水准的人物冲突性就立马体现出来了。如果不把其他甘当陪衬的女主角们考虑在内的话，本作就是一部标准的"三角恋"作品。作为女主角们争夺的对象，也就是玩家所扮演的男主角姑且按下不表，两位女主角一位是男主素未谋面的未婚妻，一位是朝夕相处的妹妹，简言之就是"大嫂"与"小姑"之间的战争。然而果真是"战争"吗？本作人设的有趣之处在于，主要的人物冲突发生在男主与未婚妻片桐优姬之间，而片桐优姬与长濑凑之间关系的基调却是"调和"。

长濑凑是男主角长濑准一的妹妹（游戏里似乎是亲妹妹，衍生作品中改为能干的义妹），因为有着一双不靠谱的特工父母，长濑兄妹俩从小吃尽各种苦头，也有过长期分居的经历，所以当升上高中终于能重新生活在一起后，兄妹俩便格外珍视对彼此的感情。凑是一个待人友善、家事万能的标准居家型妹妹，身材高挑，长相可爱的她梳着干练的单马尾，看起来应该很有异性缘，却始终过着以哥哥为中心的兄控生活（当然哥哥也是个妹控）。凑从表面上似乎看不出任何傲与娇的成分，但 feng 的宣传标语里明明写的是"傲娇未婚妻 & 妹"，妹妹其实也


▲原创作品，选自同人插画集『Memory of jade』


▲腹黑学生会长椎名观月在动画里的表现反而比游戏中更抢眼

是个傲娇，照サイトウケンジ的话来说是“30%傲 +70% 娇”，傲也好，娇也罢，都是在面对哥哥时才会展露出的私的一面。

与一心想着哥哥的小姑唱对台戏的是未过门的兄嫂。片桐优姬是全球性巨型企业片桐财阀统帅的独生女，典型的富家千金小姐，优姬容姿秀丽，落落大方，身材则略显娇小，79B的胸围在整部作品所有登场的女主角中排名倒数第二，被男主评价为“未来很有希望”。作为feng 宣传标语中大肆张扬的那个“傲娇未婚妻”，从小受到贵族式教育的优姬平时在人前总能表现出从容不迫的优雅气质，被男主准一的友人雾生司授予了“公主”的外号,这便是优姬“傲”的一面。但世人眼中的公主往往都有出人意表的另一面。就在优姬奉父母之命搬入未来的夫家长濑家后，公主的面具在日复一日的同栖生活中逐渐瓦解，展露出可爱的孩子气性格，也就是所谓“娇”的一面。

这是一出一个傲娇女与另一个傲娇女生活在同一个屋檐下的奇妙故事，但更奇妙的是两位女主角傲娇的一面都只会展现给哥哥（也就是玩家）看，彼此之间倒是相敬如宾，相安无事，这反而让玩家在抉择时犯难。白学家们之间“党争”的本质是撕逼，是互相用“小三”“碧池”问候对方阵营的女神。而优姬党与凑党之间的“党争”却没有那么浓烈的硝烟味，双方争斗的焦点就是拼命展示比拼本阵营女主的优点，这样反而更让人感到心痛，明明是那么优秀的两个女孩子，是不想左拥右抱的男主有病才对。让玩家哭笑不得的是，サイトウケンジ为男主长濑准一设计了死党西野冬彦这么个角色，两人之间竟然有心电感应，如果设计一条隐藏的基佬路线，那『染红的街道』就真的可以被封为世纪神作了。

角色之间人气的对抗从某种程度上说就是原画师之间实力的对抗。和泉つばす在设计片桐优姬这个角色是很大程度上参考了前作『望见青空之丘』里的速水伊织，这两个角色不仅在外形上有很多相似点，例如时尚、贫乳、气质高雅，就连傲娇的个性也如出一辙。从视觉上说，优姬和伊织都留着潮流范的中长发，发色并不张扬，伊织是米色，优姬则是灰色，并以造型可爱的发夹作为头饰，而不是常见的缎带，这是和泉惯用的表现角色都市时尚气质的方式。两位角色的身材都偏瘦小，尤其是胸部的大小将将迈过贫乳与普通的分界线，这可能是受到当时业界潮流的影响，将贫乳和傲娇画



▲同为傲娇大小姐的濑名爱理，玩家很自然的会把她和片桐优姬做比较

上了等号。不过纵观和泉つばす的作品系谱，也确实不太能找出几个代表性的巨乳角色，这体现出画师本身的志趣。把前后两部作品的两代女主角画得这么像，应当看做是 feng 社巩固忠实玩家群体的一种手段，也是 feng 对和泉人设工作的认可。但从另一个角度来说，feng 也对和泉的人设风格有了一个默认的定位，说白了就是套路。除了片桐优姬，和泉还分到了喜欢使唤人的腹黑学生会长椎名观月，不要忘了和泉在『望见青空之丘』里设计的诹访ののか也是如出一辙的腹黑学生会长，如果再算上两作共通的橘美琴，和泉俨然就是把『望见青空之丘』里由她设计的角色阵换了个包装塞进了『染红的街道』里。与和泉形成巨大反差的是，凉香分配到的两个角色长濑凑和白石和美与前作的西村姐妹相比几乎找不到共同点，事实上凉香以往笔下每一部作品的女主角相似度都很低。这是不是可以理解为凉香善于根据作品的需要改变自己的人设风格，而和泉つばす则相对比较墨守成规呢?



▲『纯白交响曲』PSP 新增的女主角小野宫结月



但不管怎么说在『染红的街道』一作里，和泉つばす的重要性已经压倒了凉香，角色比是令人信服的 3:2。不过与前作不同的是，本作的原画阵容有四人之多，另两位女主角雾生司和绫小路华恋（家用机版里升格为女主角）分别由なちゅらるとん和あおいまなぶ两位担当陪衬的画师来设计，feng 社似乎是有意在培养画师梯队，才稀释了主力画师凉香的戏份。当然和泉日后因为转投 Palette，并没有发生与凉香争夺当家画师宝座的局面，倒是なちゅらるとん受到了提拔，取代了原先和泉的位置，此乃后话。

『染红的街道』发售后引发了预料之中的热议，和泉与凉香的知名度都扶摇直上，游戏原画以外的工作自此猛涨。一年后因为 TV 动画版的开播，“党争”的话题进一步发酵。毕竟在玩游戏时还有名为“存档”的法宝，玩家大可以从容体验各条角色线的魅力，但在改编为 TV 版的脚本时，考虑到动画的篇幅，角色线的抉择在所难免。TV 版的卡式极为豪华，尤其是声优阵容更是惊艳无比，片桐优姬由傲娇女王钉宫理惠来演绎，如同度身定制一般；长濑凑的声优是当年红极一时的平野绫。配角方面集合了井上麻里奈、广桥凉、田中理惠、叶月绘理乃和加藤英美里分别为雾生司、白石和美、椎名观月、橘美琴及绫小路华恋配音。同类作品中经常被敷衍带过的男性角色方面也下足了功夫，长濑准一和死党西野冬彦分别由羽多野涉和石田彰来演绎。光是拉出这张 CV 表来就足以让人感动得泣不成声。制作方还花了血本请来一群知名音乐人来写歌，畑亚贵的 OP 令人印象深刻，至今余音在耳，而 ED 更是有 10 首之多。动画的监督和系列构成是大名鼎鼎的“元永庆太郎 × 上江洲诚”的组合，前者拍摄 Galgame 改编剧的经验极为丰富，此前刚刚凭借一部『School Days』成功血染荧屏，当时他的搭档就是上江洲诚，这位“诚哥”也以落笔果断而闻名，改编起原作来毫不手软，他大笔一挥选中了长濑凑，于是在 TV 版中妹妹党们笑到了最后，这令“党争”进入白热化阶段。虽然不久后官方以漫画版选择优姬路线作为补偿，但对平息争斗于事无补。事实上直到 2009 年和泉和凉香都各自推出新作后，“党争”才逐渐得到平息。常言道，自古新人换旧人。黄油玩家们换老婆可比换内裤还勤快呢。

从“夕阳红”到“纯白色”

从『染红的街道』游戏发售到 TV 版播出的这一年间，如潮水一般涌向 feng 社的是捷报与好评，但随之而来的也有一丝忧虑，那就是 feng 社的用人方针问题。当时的凉香与和泉无疑都已经成功跻身名画师的行列，身价自然水涨船高。凉香被『电击萌王』等好几本大手杂志请去画插画专栏，也有轻小说出版社与她积极接洽怂恿她跨界发展。和泉这边的情况也差不多，杂志的插画专栏自不用说，和泉涉猎轻小说插画比凉香还要早两年，只是从后来的发展历程上看显然和泉志不在此，这位不擅长在职场上跟人打交道的腼腆画师还是更喜欢把精力放到自己的同人创作上，人气暴涨的“翡翠亭”毫无悬念地升格为“壁社团”。当然凉香的社团“凉屋”也不甘示弱，甚至还受到 Comiket 组委会的邀请绘制官方宣传海报。当家画师人气爆棚对游戏的贩卖虽然是好事，但对 feng 社历来秉持的经营策略来说却是灾难。老板上样追求的是成本控制，而画师身价的暴涨不仅威胁到制作成本，也给游戏的制作档期带去更多的不确定因素，因为毕竟 feng 社聘用的都是外注画师，约束力相当薄弱。更要命的是，现在 feng 社要搞定的不是一个画师，而是两个。

让和泉つばす和凉香去良性竞争当家原画师的位子显然是不现实的，当时两人的关系已经十分亲密，无谓地挑起竞争氛围反而会显得用人公司很幼稚，因为凉香似乎是比和泉还要不擅长自我炒作的人，她甚至连自己个人画集的卷末感言都让给和泉来写，这种情况实为罕见。而以和泉的个性来说，在面临可能要与好友凉香直接竞争时，一定会选择逃避退让。所以前文中描绘的 Palette 社社长近藤真树挖角和



▲为某画集绘制的原创角色，在自由创作时帽子是和泉最喜欢添加的饰物，作者也并不掩饰自己是帽子控

泉的这一幕就出现了，可以说如果和泉つばす对feng社完全没有顾虑，而且很享受与凉香一同共事的工作环境的话，纵使近藤有顶级牛郎一般的话术，恐怕也难以说动和泉改换门庭吧。当然和泉对于feng社的顾虑应该不仅来自于主力原画师的地位之争，也来自于对个人画力瓶颈期的忧虑。正如之前所说的，无论是feng也好，玩家也好，对和泉的期待已经形成了某种程度的定式，如果下一部作品还让她继续画她擅长的"时尚大小姐"或者"腹黑学生会长"，那可真是要固步自封了。所以离开终究是明智的。

那么花了九牛二虎之力把和泉つばす请来的Palette社又是怎样的一家公司呢？确切地说Palette是一个品牌名，其母公司名为株式会社クリアレーヴ，设在东京都三鹰市的下连雀，距离著名的吉卜力三鹰之森美术馆不算远，那一带因为地价相对便宜，氛围也不错，聚集了不少中小型的动画、游戏制作公司。feng在千叶县的市川市创业，Palette在东京近郊的三鹰市，两家立足于关东地区的公司先后看中了家住在名古屋的和泉つばす，而后者却始终不愿意放弃居家生活上京发展，这也足可见和泉此人的处世态度，想来她的商业作品如此低产也是有道理的，毕竟工作对于和泉来说非但不是生活的重心，反而更多的时候要让位于生活。

再说回Palette。这个品牌的历史并不短，2002年就已经发表了处女作，只不过直到2006年的『假如明日天放晴』才终于在销量和口碑上均有所建树，所以才会造成一种Palette的辈分比feng还低的错觉，其实两个品牌在同一年创业，算得上是一对颇有渊源的同辈竞争对手。Palette的前身Rateblack是light社旗下的一个子品牌，这个品牌的创建只比light晚了一年，但发展前景并不明朗，在仅仅只发表了两部作品后就宣告脱离light自立门户，当时率领品牌独立的就是后来任社长的近藤直树，他带走的创业团队里有脚本写手NYAON，以及两位原画师たまひよ和くすくす，三人都是Palette的签约员工，而且都在东京通勤。值得一提的是light社与动画界的关系本来就很深，其创始人服部道知就曾在动画圈内摸爬滚打多年，带出来的第一批创业员工也都是些动画人，其中





▲『纯白交响曲』女主角小全家福，谜之生物"啪喵"很抢眼，是爱猫的和泉老师倾注了不少心血设计的吉祥物

就包括近藤和くすくす，所以Palette一开始和light一样也带有浓郁的动画公司作风也就不奇怪了。Palette的动画公司遗风之一就是立案随意，审美仿佛还停留在当年做动画下请制作公司时的状态。Palette从2002年开始每年只推出一部新作，却换了四种风格，忽而恋爱轻喜剧、忽而悬疑剧、忽而重口凌辱、忽而催泪泣系，如此凌乱的品牌定位当然会让玩家无所适从。而且Palette似乎也很固执于人设的安排，就像绝大多数动画都只有一位人设画师一样，Palette的所有作品也都只设一位人设画师，即使他们在一开始就拥有两位有经验的原画师，也宁可让他们错开档期轮流上阵，这有悖于Galgame业界的潮流。

『假如明日天放晴』虽然一炮而红，但近藤社长也看清了feng社的实力，明白这家公司的经营风格与自己完全不同，但或许他并不羡慕凉香与和泉这对互补的创作组合，他只是单纯仰慕和泉つばす的实力，想把她罗至帐下。而此时Palette稍显落伍的企画体系反而成了最吸引和泉加盟的因素之一，诚然Palette已经有两位资深的原画师，但近藤社长承诺并不会让不擅沟通的和泉通过网络与他们协同工作，而是赋予了她独占一部作品的机会，这正是和泉最想要的。如果不再有"时尚大小姐"和"腹黑学生会长"的束缚，而是将所有女性角色都一手掌控的话，自己究竟会交出一份怎样的答卷呢？2009年10月末，距离『染红的街道』发售两年零三个月后，和泉つばす以独占原画的姿态携新作『纯白交响曲』重回人们的视线。

在『纯白交响曲』发售以前，Palette与feng的竞争态势是这样的，2006年两家弱小厂商双双爆发，『假如明日天放晴』和『望见青空之丘』都取得了销量过万的佳绩，前者以1.6万余本领先后者2千本左右的成绩稍稍胜出；但翌年随着『染红的坂道』的大卖均势被打破，该作当年高居年度销量榜（据不完全统计）第7的位置，而Palette的新作『えむぴぃ』却籍籍无名；2008年双方都无所作为，2009年率先发难的Palette社以『纯白交响曲』一作勇夺年度销量榜TOP3的位置，着实令人刮目相看；2010年feng社发售了由凉香领衔作画阵容的新作『架向星空之桥』，以年度第4位的成绩回敬Palette，此乃后话。

为什么『纯白交响曲』的出现能令 Palette 社的市场反响有如此巨大的差异，只能是因为有了和泉つばす的加盟。然而该说是宿命也好，使命也罢，游戏能如此大卖主要是因为玩家们认为和泉回应了他们的期待，而期待从何而来？正是从她此前在 feng 社的表现而来。说白了玩家喜欢套路，和泉也必须按照套路出牌。那么『纯白交响曲』是不是一部套路之作呢？毋庸置疑！来看看女主角阵容吧：官设的第一女主角濑名爱理，私立名门大小姐学校结姬女子学园校长的独生女，拥有让人一见倾心的美貌，同时成绩优秀，责任感强，是学校里的领军人物，典型傲娇女，对男主的印象经历了过山车式的变化，虽然早已芳心暗许，却还是要故作姿态抗拒一番，最后才直面内心，达成攻略。官方第一次人气投票冠军得主，排位仅次于爱理的瓜生樱乃，男主角的义妹，成长于再婚家庭，父母谜样的不知所踪后，与哥哥瓜生新吾一同生活，平时对哥哥的生活起居照料得无微不至，是一心只想着哥哥的好妹妹。既然是义妹就没有理由不推倒她，近水楼台，亲上加亲，岂不美哉？！天羽美羽，日后 TV 动画版里成功挤走前两位正牌女主角，勇敢上位的“真·女主角”，女主角阵中唯一的年上角色，是一个温柔且天然呆的美丽学姐，豢养了一只叫“啪喵”的奇特生物。学姐使出了“欲擒故纵”之计，男主中计，男主投入了学姐的怀抱，可喜可贺，撒花完结。乾纱凪,官方第二次人气投票冠军得主，小身材大味道型的女主角，个性爽朗与所有人都能很自如地打成一片，嘴上不饶人但心地善良，虽然没有与其他女主角正面对抗的实力，偷跑的意识还是有的。

乍一看这不就是之前『染红的街道』人设的套路嘛，傲娇大小姐，能干的义妹，吃嫩草的学姐，人畜无害的同级生全齐了，要对号入座的话就是濑名爱理 = 片桐优姬，瓜生樱乃 = 长濑凑,天羽美羽 = 椎名观月,乾纱凪 = 橘美琴。最大的区别可能在于学姐的设计上，把“腹黑的学生会长”改成了“天然呆的小动物爱好者”。



▲作为『恋花绽放樱飞时』隐藏女主角的缇娜，被不少玩家批评为败笔

▲综合素质平庸的乾纱凪不如『染红的街道』里的电波少女白石和美，难以胜任“奇兵”的角色

至于像莫名其妙的“野生妹抖”安洁、后期家用机版新增的冰美人小野宫结月，无非也就是类似于『染红的街道』里雾生司、绫小路华恋一类的陪衬型女主角。其实就连男主的损友椋梨隼太也无非就是西野冬彦的翻版罢了，只不过两位男性角色的人设并不是和泉，而是由たまひよ代劳。这么赤裸裸地抄袭『染红的街道』的人设真的大丈夫？可惜 Galgame 业界并没有人设专利权这么一说，而且玩家就乐意为这套人设买单，feng 社找谁说理去？当然上样可不会因为放走了和泉つばす而感到追悔莫及，他的脑子里只有成本两个字，后来他甚至一度把凉香也排除在了阵容之外，一手将 feng 社带入低谷，不过这些都是题外话了。

Palette 凭借着和泉つばす的加盟在 2009 年以黑马姿态笑傲江湖，然而对于和泉本人来说制作『纯白交响曲』的经历可以说是喜忧参半，五味杂陈。喜的当然是游戏的大卖，毕竟是生涯第一部独占原画的作品，玩家如此捧场当然令她欣喜不已。忧的是虽然给自己制造了各种离开 feng 社的借口，可到头来却发现自己最被认可的还是继承自 feng 社的那些套路，就连自己可以掌控人设大权时终究也无法轻易摆脱搭档凉香的影响。而且少了之前“党争”氛围的激励，角色与角色之间的戏剧冲突大减，没有对比就体现不出特色，所以即便一手包办却画不出比『染红的街道』更精妙的人设。或许这也是 TV 版最终剑走偏锋选择学姐路线的原因吧，因为在爱理与樱乃之间压根嗅不到硝烟味，扶谁上位都难免让观众感觉不过尔尔。

在矛盾与挣扎中，和泉选择了暂时离开人们的视线，这一消失就是整整 5 年。



▲小恶魔性格的三年级学生会长神凤杏，这是一个典型的“三而竭”的例子

目指！TOP爱抖露

自从『纯白交响曲』大卖之后，和泉的曝光率就一反常态地一路暴跌，掉到了最低限度，2011 年 PSP 版发售时，她为增补的几个角色做了人设，同年 TV 动画版开播，出于礼节和泉为最终话绘制了 ED 卡。除此之外她所接的商业工作既零散又缺乏看点，比如偶尔给热门动画客串画一张 ED 卡，或者给某部手机游戏设计一个期间限定的角色。这种近乎于急流勇退，自我放逐式的状态持续了四年多，直到 2014 年和泉在 Palette 的第 13 部作品，亦即最新作『恋花绽放樱飞时』里重新以独占原画师的身份出现在玩家们的眼前。五年的时间足以令整个业界经历沧海桑田般的变化，Palette 的老对手 feng 社已经品尝了一番动荡不安的低潮期，转型做起了终极低成本的低价游戏。Palette 自身的处境也愈发艰难，除了 2011 年发表的『时时晴朗的天气雨』靠着与『假如明日天放晴』沾亲带故稍微博得了一些眼球，另两部新作都重新落到无人问津的悲惨境地。和泉的回归是带有救赎的含义的，当然这多半是 Palette 的一厢情愿。

『恋花绽放樱飞时』的企画早在『纯白交响曲』PSP 版发售的 2011 年就已经提出，据说和泉从最初的企画阶段就已经参与其中，苗红根正这点自不待言。Palette 方面希望新作能继承并延续『纯白交响曲』的优异表现，潜台词就是跳不出前作的套路，于是不用猜你也知道，男主角浅叶悠真必定有一个一心爱慕着哥哥的好妹妹，他们就读的学校里必定有一个好管闲事的三年级学生会长，主人公身边必定还有几个甘当绿叶的美少女偷偷用温暖的目光守护着男主。而男主呢？既没有超能力，也没有黑历史，就是一个随处可见的普通人，过着普通的日子，跟一群普通的妹子谈着普通的恋爱。如果这样一个企画都要做三年才能完成的话，那玩家应该容忍 TYPE-MOON 的企画周期是三十年。本作的脚本写手据说是一个有长达十年执笔经验的“老手”，却是第一次用这个笔名给 Galgame 写脚本，这微妙的个人经历让人无法置评。不过既然和泉从企画阶段就参与制作，以她的资历和江湖地位，话语权一定在脚本作者之上，



▲组合“KiRaRe”里的三位成员：月坂纱由、式宫舞菜、市杵岛瑞叶

▲『花舞少女』的同人插画，画风的感觉不太像和泉的笔法

那只能理解为和泉是出于自己的意志才把女主角阵容设计成这样的，这就让老玩家们有点笑不出来了。

还有更让玩家哭笑不得的地方，本作女主角的命名俨然走的是搞笑路线，如男主能干的妹妹叫浅叶こなみ（KONAMI 给钱了还是怎么的），月岛夕莉的夕莉念作“尤里”，谜之少女名叫缇娜（显然不是歪果仁），最悲惨的还是第一女主角神凤杏，神凤的日语读法“Jinpou”与丁丁的发音很相似，这莫非是有什么特别的暗示在里面？一部走王道路线的恋爱 AVG 把关键的女主角姓名设计成这样确实也让笔者开了眼界。当然揪着这点笑话不放未免幼稚，在人设层面上和泉想必是动了不少脑筋的，单是把神凤杏设定为双重人格，里人格是死神这一点就足够拼命了，这也是本作争议最大，最毁誉参半的设定。支持者们认为这是惊喜，是真正符合第一女主角分量的里设定（言下之意和泉以前画的那些所谓第一女主角到最后都被大逆转，身价全无），但持反对意见者们认为杏的设计越是惊艳，越反衬出其他女主角的平庸，总不能规定玩家只能把杏路线留到最后攻略去体会那份惊喜。总之和泉的努力大家还是看得到的，至于评价只能是各执一词了。而且『恋花绽放樱飞时』毕竟也是 Palette 花了很多心血，瞄着大作的级别去推广的一部作品，仅前期预热时间就长达三年（尽管不明白为什么会酝酿这么久），后续衍生作品如广播剧、角色 CD，三个版本的漫画版也都按照大作的规格在推。能做的都做了，卖气不佳 Palette 也只有徒呼奈何的份，纵观 Galgame 业界的现状，或许和泉真是到了急流勇退的时候了。

『恋花绽放樱飞时』发售后和泉つばす再次淡出人们的视线。这一次就在大家估计这位低产的原画师很可能不会再回来的时候，和泉却以一种令人惊讶的方式闯入了镜头。这次居然是爱抖露！ 2015 年末时老牌的二次元资讯杂志『Comptiq』发表了一个名为“Re: ステージ！”的偶像企画，矛头直指同属角川集团旗下的竞争对手『电击 G's』此前一举撼动整个业界的名企画『LoveLive!』。或许是考虑到水团的出现动摇了系列的根基，让其他竞争对手有机可乘，那不如自家兄弟杂志也推出类似的企画来填补市场份额，总之肥水不流外人田。但选择和泉つばす出任系列总人设还是出乎了很多人的意料，资深读者们都以为业界会更偏爱动画界出身的画师，因为“Re: ステージ！”跟她的前辈一样也是冲着影像化去的，脚本作者都是从动画圈里找来的，人设也找像西田亚沙子这样的动画人或许更符合人们的预期。即使就在插画界里找，也多得是曝光率比和泉高得多的人气画师。何况“Re: ステージ！”第一期推出三个组合，分别找三组画师来画也更符合业界潮流。但既然找的是和泉，且只找她一个，笔者认为『Comptiq』方面自有其坚定的理由。目前这个企画推广了大半年时间，已经发表了 6 支单曲和一卷单行本漫画，有一档网络广播节目，第一次感谢祭公演也将在 9 月 25 日召开，这种活力满满，蒸蒸日上的感觉恐怕是在暮气深沉的 Galgame 业界里所体会不到的吧。相信随着“Re: ステージ！”企画的热推，一向深居简出的和泉つばす也终将走出狭小的工作室，在她选择的这片新的舞台上一展身手。被一群年龄只有她一半还不到的鲜嫩声优们前呼后拥的时候，腼腆的和泉老师会不会习惯性地用帽子遮住脸庞呢？（笑）▲


▲在以往的媒体曝光场合下习惯性用帽檐遮住面部的和泉老师

▲ "KiRaRe" 的另三位成员：长谷川みい、柊かえ、本城香澄

以父之名

It takes many steppingstones, you know,
for a man to rise. None can do it unaided.

■文/浅色回忆 ■责编/稗田 ■美编/小茧



Family，家族。

提到这个词，除了温馨和睦的家庭剧之外，我们首先会想到的，是幽暗的小巷里，身穿各色服装的年轻人聚在一起窃窃私语。他们是城市的暗面，是地下链条的一个个环节。平日，每个人都有自己的生活。有人是码头小工，靠卖力气混饭；有人是酒吧里的酒保，有一手调酒的好技巧；有人则穿着价格不菲的西装，出入在上流社会。但当命令下达，他们就会摇身一变，成为打手、私酒贩售人和黑市上的掮客。他们生活在美国社会的角落里，他们有严格的组织纪律，他们无恶不作，他们用“family”称呼自己的团体。

而我们一般称呼他们为——黑手党。

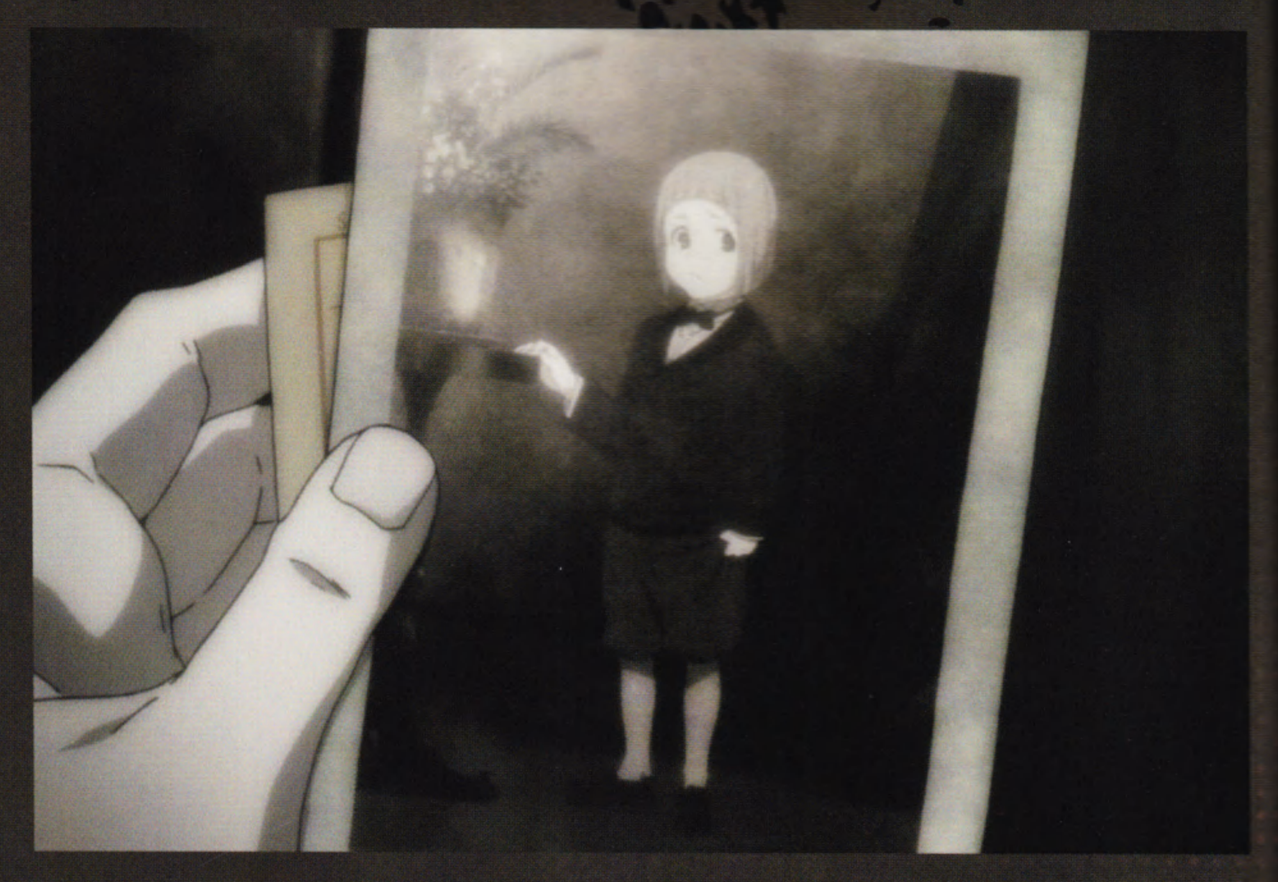
——『91days』与美国黑帮的故事

一

七月番中的异色信号

≡Insolito animazione in estate≡

> 为了过去，舭下滴滴罪恶的自己。
> 明明用永久的刀刃，刻下了记忆的信标。
> 却连疼痛，都能在这羁绊的螺旋中消去。
> 这个迷失无解的我，终将被自己毁灭。
>
> ——TK from 凛として·雨『Signal』





黑手党这种组织，貌似距离我们很远。

无论是美国街头的毒品交易，香港街头的枪战，还是日本黑道社团的“任侠”。对于生活在和平稳定的社会中的我们，接触起来更多是通过小说电影。似乎 20 年代的黑帮就应该拿着汤普森冲锋枪一通扫射。街头仇杀总是喜欢从茶餐厅开始。手执武士刀的极道们一言不合就能拔刀对砍。

黑手党这种组织，实则距离我们很近。

只要我们不把眼光局限于文艺作品带来的黑手党的刻板形象。就会发现类似的社团组织早已贯穿我们的历史。位列四大名著的『水浒传』，就精确的描绘了犯罪组织从无到有，从小到大，最终盛极而衰的发展史。武侠小说中的各种门派，除去玄之又玄的神功之外，组织形式也与黑帮如出一辙。更别说在中国近代史中，我们经常能听到海外华侨为了革命和反侵略踊跃捐钱捐物，甚至回国参战。这些海外华侨在海外大抵属于各种华人社团。若是对开国大典的照片还有印象，应该能想起在毛主席的背后站着一位胡子长长的老爷爷。那便是当年美国最大华人社团——洪门的领袖人物。

不过，总的来说。因为世界各地黑手党的表现形式不尽相同。对于中国和日本来说，我们往往更喜欢接地气的武侠或极道题材。对于美国黑手党和意大利黑帮的兴趣缺乏。故而，笔者颇为惊讶七月番中竟能有一部以禁酒令时期为背景的原创黑帮动画。



按照最初的对外宣传，这部名为『91days』的作品，讲述了一个关于复仇的故事。主角安杰罗·拉库萨在城市中颓废地过着当小贼的生活。某天，他收到了神秘人物的来信。信上提起了多年前安杰罗双亲和弟弟被杀的旧事，表示可以协助他复仇。仇恨之火被点燃的主角化名为阿维里奥，加入了罗莱斯两大黑手党之一的瓦纳迪家族，开始了他的复仇之旅。

只看介绍，笔者曾认为这又是个哈姆雷特式的复仇故事。毕竟一季 12 集的篇幅十分有限，近期的原创番在剧情上也大都乏力，往往会选择稳健的套路或者轻松日常路线来确保市场和口碑。例如本季笔者很喜欢的『NEW GAME』，虽然每周都是准时等待，一集不差的追过来。但比起之前类似题材的『白箱』，总觉还是差了点能让人回味的要素。

实际观看，『91days』却呈现出一种只有观众不断回味，才能获得最佳观影体验的高冷风

格。故事开始时的展开是很常规套路甚至有点生硬的：主角接到信后便回到故乡罗莱斯，正好遇到小时候的基友克鲁迪奥。克鲁迪奥是个怯懦温和的人，虽然打算通过制造私酒给自己赚到学费。却对加入黑手党毫不感冒。但在主角出现后，他迅速就被主角说服。阿维里奥也借由基友高超的酿酒技术混入了瓦纳迪家族。

若是故事如此顺利发展下去，那么便不会有今天的这篇文字了。在第二集的末尾，当观众们都为阿维里奥获得了家族的信任，复仇之路迈进了一大步而高兴时。他却突然拔出枪，干掉了在墓碑前为同伴祈祷的家族成员万诺。原来万诺就是他要复仇的四个人之一。然而若是因此认为这是部男主杀伐果断，走上人生巅峰的作品。那便又错了。从第二集到第十集，阿维里奥一直潜伏在仇人身边，并没有进行刺杀，故事的紧张感反倒与日俱增。1920 年代的美国风情也随着剧情的展开散发了出来。尽管在宣传上『91days』以复仇为名，所讲的内容细细品来，却是道出了人的沉沦。

创造出这样的作品的 STAFF 自然也不是等闲之辈。出力最大的编剧岸本卓乍一听有些陌生。这位 1975 年 5 月出生在神户市，小学时光在香港度过的剧本家，曾就读于爱媛大学和千叶大学。27 岁时成为了讲谈社的编辑，后来被著名制作人铃木敏夫看中，在 2005 年的时候加盟吉卜力。



按理说，能抱住吉卜力这条大腿。还有望担任『借东西的小人阿莉埃蒂』的脚本工作。岸本卓的前途不可限量。然而他不知怎么被宫崎骏看着不爽，光明大道戛然而止。好在岸本卓的实力经过铃木敏夫的认可，运气也不错。2009 年黯然退社后接到的第一个工作便是后来成为热门的『白兔糖』系列构成。后面更是接连做了『银之匙』和『排球』，一下子变成为了笔者小本本上“可靠的编剧”的一员。



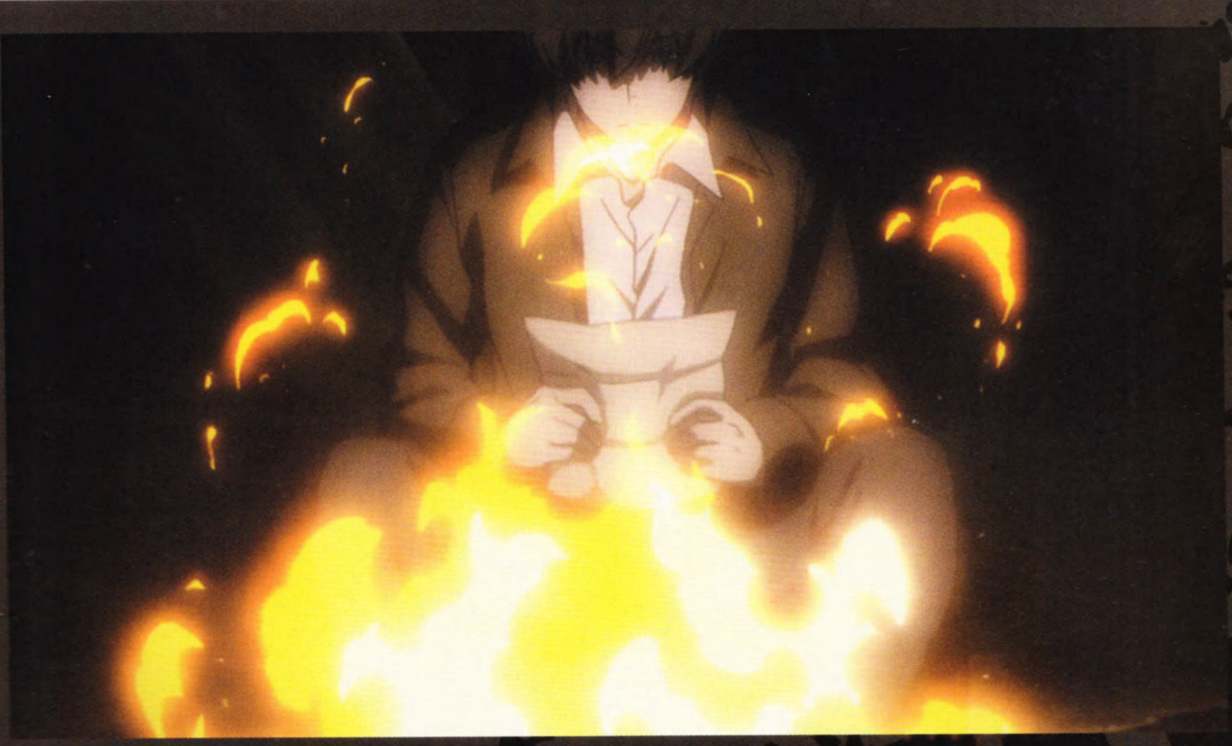
从编剧风格上谈，岸本卓在日常上略弱，强于跌宕起伏的剧情设计。『白兔糖』这些作品因为有原作打底，表现得还不明显。到了今年一月，在原作水平略弱的『疾走王子』中，岸本卓表现的就有些力不从心了。原作的乙女向转为基情向不能算错，毕竟市场现在就需要基。但是人物的形象基本没建立起来则是基情向的大忌。只能说他的风格就不适合这种类型的作品。

反之，在重剧情的作品里。他的发挥向来出色。去年『只有我不在的城市』因为篇幅原因对原作修改甚多，还能基本保持住原作的紧张感和气氛，每集的末尾都能吊胃口实属不易。今年的『代号 D 机关』，岸本卓对于原作的调整也是略大。在访谈中，他还曾自嘲自己写出的初版脚本被监督斥为“这只是对原作的基本整理”。不过从结果上看。『代号 D 机关』的动画尽管因为题材问题，在中国颇为冷门。但在整体气氛的构造上十分出色。一些改动配合了动画载体，可谓恰到好处。是属于近年来少见的，适合一个人安静观看的出色作品。

因此，让岸本卓来负责这部既慢热又正剧向的『91days』再合适不过，某种意义上，当年宫崎骏也许是看出了这点，才把他从『借东西的







小人阿莉埃蒂』的脚本候选名单里PASS出去。吉卜力的偏童话风和岸本卓的气场可是完全不搭。

为了在片中营造时代感，『91days』的其他编剧大抵也是业界老手：第三话的脚本木户雄一郎曾担任『辉夜姬物语』的副导演。第四话的演出出合小都美，将在10月番的『夏目友人帐』第五季里担任监督。第六话的分镜小岛正幸不用多说，代表作『MONSTER』足以让人记住。第九话的分镜矢野博之也是成绩斐然，是从1997年就开始担任监督的前辈级人物。

除了强大的编剧阵容之外，人设和声优方面监督镝木宏也完全是按照作品需求来选择。作为『无头骑士异闻录』系列的作画监督的岸友洋显然就是个好人选，他亦动漫亦真实的画风正好符合作品的氛围。两位主角的声优近藤隆和江口拓也大家都很熟悉不再多提。值得一谈的是文森特的声优山路和弘，这位老戏骨是日本著名的配音演员，配过的著名角色多如牛毛。但最和本作契合的还是他曾为『教父』日语版中的迈克·柯里昂配音，动画中文森特的对白不多，却极有韵味。

在访谈中，监督镝木宏表示他所想通过本片体现出人类复杂的情感。为维护家族利益背负的责任感、沉醉于暴力手段的愚昧冲动都是目标之一。那么下面就请随着笔者，以作品中的主要人物为线索，看看他们在这座名为“无法无天”（罗莱斯 Lawless 直译：目无法纪的）的小城里，到底塑造出了何等的怪物吧。





二

我们每个人都有罪

iNessuno è innocente

——我们在天上的父，愿人都尊你的名为圣。
愿你的国降临，愿你的旨意行在地上，如同行在天上。
我们日用的饮食，今日赐给我们。
免我们的债，如同我们免了人的债。
不叫我们遇见试探，救我们脱离凶恶，
因为国度，权柄，荣耀，
全是你的，直到永远，
阿门。

——『马太福音』第六章9-13节

复杂、内敛。『91days』中的人物用这两个词来形容再合适不过。

主角阿维里奥作为一个复仇者的形象是复杂的。我们可以看到，小时候家中遇袭，作为一个孩子，他能大胆地躲在沙发的死角里躲开凶徒，并且抓住机会成功逃走，是他坚韧机警的一面。接到告密信后毫不犹豫地回到罗莱斯复仇，拉基友入伙给自己当晋身之资，一枪结果万诺，是他果决冷酷的一面。但是他毕竟只是个十几岁的孩子，因此，在和尼禄逃亡的时间里，说他是为了杀文森特也好，说他被尼禄的开朗热情吸引了也好，总之他是没动手。就算是后面基友叛逃，甘造亮明自己的寄信人身份，并且挟持克鲁迪奥要主角杀掉时。他都没有向尼禄动手。然而身在污泥又怎么可能轻易全身而退。妄图占据家族宝座的甘造看出了这一点，用计让克鲁迪奥回来。在克鲁迪奥死亡之后，阿维里奥的心中仅存的善意也将熄灭。

作为家族长子的尼禄则是造化弄人。他若是晚生几十年，或是生在大城市的普通家庭，靠着他阳光开朗、善于交际、幽默义气的性格，定然能成为众人的焦点，团体中的领袖，进而成就一番事业。可惜他是瓦纳迪家族的长子，老爹也不像教父那样有三个孩子。他从生下来的责任就是成为家族的顶梁柱。从杀掉阿维里奥的父母时他不敢开枪杀人就能看出，他实在是不适合这个角色。在故事初期，中心岛贩酒事件中，他表现出不俗的眼光（当机立断与持有好酒的阿维里奥合作）和机警的头脑（知道自己是重要人物，所以伪装前来）。但缺点则是缺乏正面对抗的勇气，在范高攻来后，还不如阿维里奥敢打敢拼。这一点在后面也多有体现。谋杀范高是他手下的莽夫万诺筹划，当弟弟向他出手，妹夫罗纳德明显要借助背后的加拉西亚家族势力鸠占鹊巢时，他还是坐困仓库。当主角冒死和范高谈妥之后，他才为了拯救伙伴的生命，同意和范高联手，并且发动反击。

当然，在阿维里奥从坚硬变得柔软的同时，尼禄也在从柔软变得坚硬。尼禄枪杀弟弟弗拉特某种意义上算是阿维里奥故意为之，尼禄未必想不到这点。但考虑到弟弟若是不死，加拉西亚将来会再度借用这枚棋子危害家族，故而还是决绝的下手。不过话说回来，尼禄在感性上估计还记恨着这件事。否则也不会在处决克鲁迪奥时，刻意要求阿维里奥下手。

主角的基友克鲁迪奥曾一度让笔者看不清他的所作所想，因为他一直都表现得很矛盾。明明不愿意加入黑手党，被阿维里奥一劝就轻易答应；明明和阿维里奥是好基友，却还要背叛瓦纳迪家族投向范高。这一切的疑惑在第十话中真相大白。说到底，怯懦的克鲁迪奥恐怕从小时候就羡慕着——家族。回想第一话三个孩子玩蜡烛的那段：阿维里奥按灭蜡烛时，一旁观看的克鲁迪奥的视线里流露出的是羡慕和崇拜。家庭情况贫穷的他又一直受到男主家的接济，恐怕在报恩的心理和亲密的关系双重作用下，克鲁迪奥早就单方面把阿维里奥认为是自己的家人。并且也一直向往建立真正的、双边的“兄弟”关系。

故而，一切疑惑都有了解释。答应阿维里奥的邀请是因为对两人的关系抱有期望，投向范高一方面是因为阿维里奥试图用钱来终结两人的关系（其实是保护他），他无法接受。另一方面也是考虑到若是范高消灭了瓦纳迪家族，阿维里奥便可以从复仇中解放出来了。最终回来赴死，其中有帮阿维里奥解围的目的，但更多的恐怕是他想用一死来固定，刚刚获得的真正的“兄弟”的感觉吧。

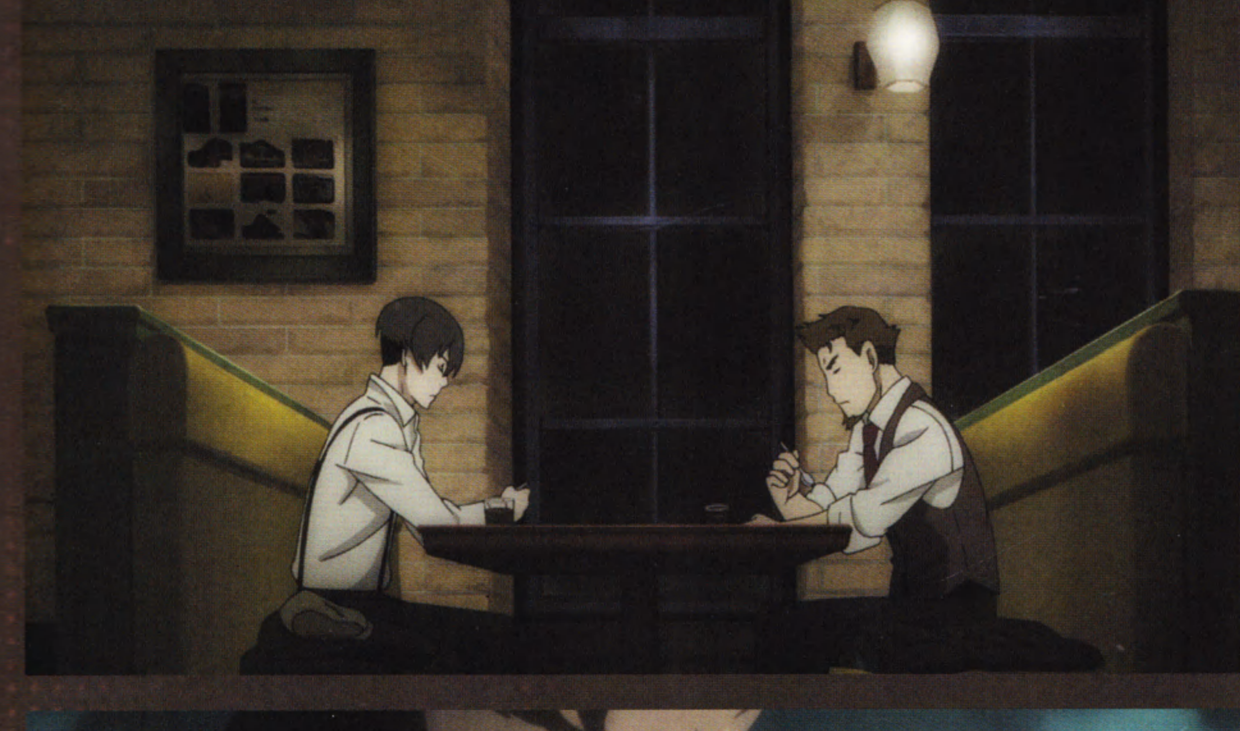
另外一个有些意思的角色是小配角谢洛特，在这家伙刚出场的时候。大多数观众包括笔者都是厌恶的。又是劝诱克鲁迪奥加入黑手党，又是贪图小利把塞鲁斑迪的尸体卖给联邦搜查官，同时还胆小怕事，被人一吓唬就怂的不行。简直是街头小混混的真实写照。不过就是这样的一个人。『91days』也给他安排出了人性的多样。在克鲁迪奥被家族追捕的时候。他还跑来向主角询问有什么是自己能做的。说明在混混的外表下，多少还是有着重视朋友的善心。













纵览这些人物，不难发现『91days』中把角色明确地分成了两种——大人和孩子。大人是文森特，是罗纳德，是甘造。他们有着明确的目的和坚定的心态。能按照自己的想法坚定不移地走下去。杀人放火也好，低头卖女也罢。只要能达成最后的目的就好。

另一种则是以上面的主角群为代表的孩子。他们会在手段和目的的抉择中摇摆，会怀疑自我。但在故事里，他们最终都会成长为他们父辈那种大人。这种成长的好的吗？对于一般的作品而言，成长都是一件值得赞颂的事情。『91days』却恰恰反之。尼禄为了家族，杀掉弟弟，赶走妹妹，开始变得冷血和不择手段。阿维里奥为了复仇，牺牲了兄弟。他们在追寻目标的过程中，不断地扔掉自己曾珍视的东西。虽说没有牺牲就没有获得，可当牺牲的东西过多，这个追寻目标的过程就不再有趣和有价值。而是会变成另一个词——沉沦。

就像言谈必称 Family 的主角们，在达成目的之前，就已经把自己仅有的亲人都赔进了赌桌。

在剧情的处理上，这些对于角色曲折心理的描写，极大的增色了剧情。故事中的悬念与包袱，已经不仅仅是剧情如何展开的悬念。例如第八话中阿维里奥用妻女威胁新上任的联邦取缔官德尔菲。汽车是否被炸，无辜的萝莉是否变成警察与黑手党争斗的牺牲品是剧情展开的悬念，是观众所关注的地方。在此之上，恐怕还有许多观众像笔者一样，更关心阿维里奥是否在复仇之中迷失了心性，开始变成连女人小孩都要杀的真正的恶徒。不同于一般动画中经常会出现角色独白，『91days』中基本只出现角色的行为。对于观众来说，如此处理下角色的心理就是一个黑箱。可以有很多的操作空间。必须要跟着剧情去猜测，从角色的言语和行动细节上体会，方能明白他们一举一动的真意。在观众思考的过程中，潜意识里就会把故事里的情节和自身体验去联系，进而加深对作品的印象。这就是『91days』的高明之处。不是用直接的感官刺激去撩拨观众，而是把记忆强化的过程留给观众自己去完成。





三

Once Upon a Time in America

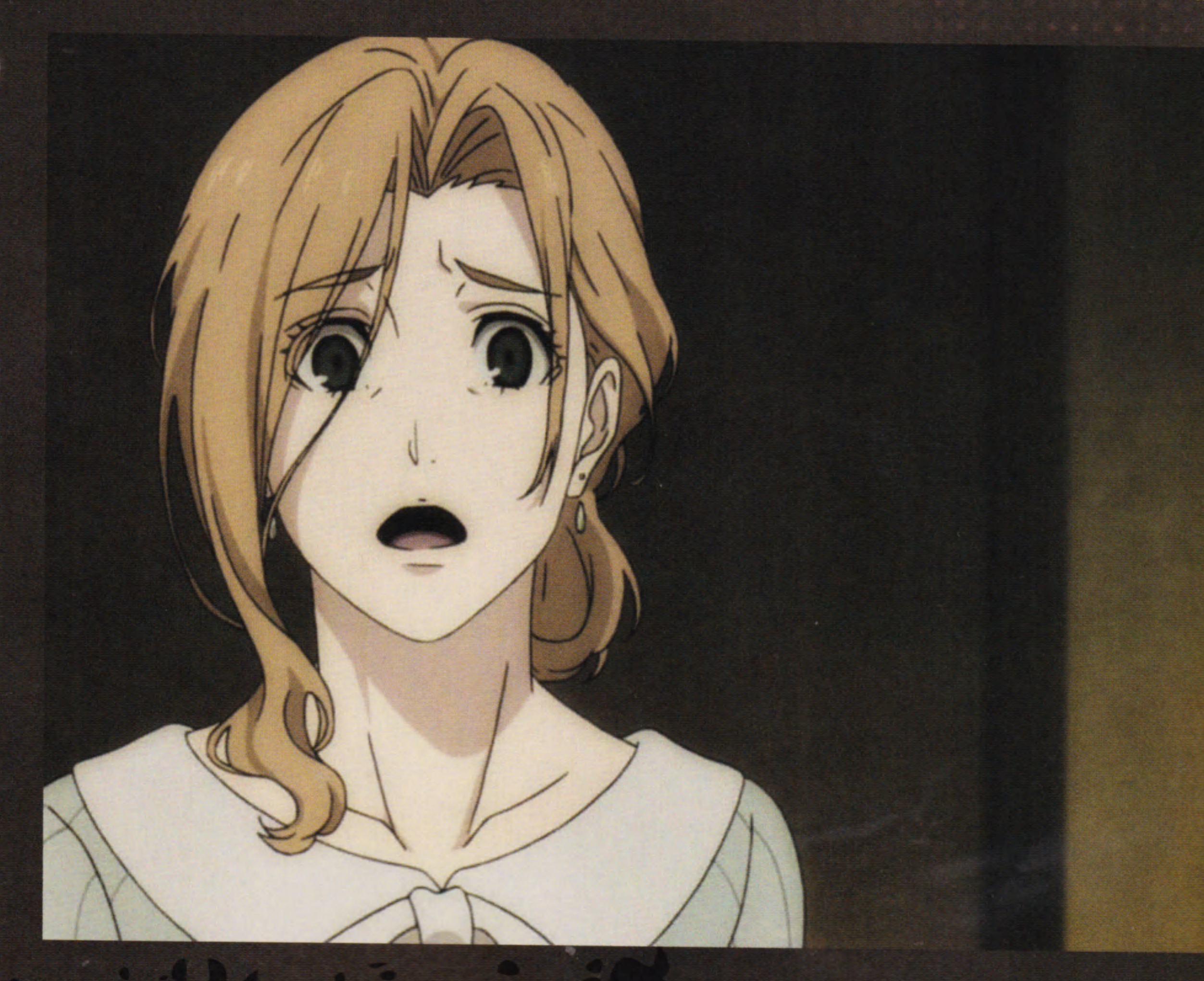
il momento migliore

> ——他（柯里昂教父）早就懂得：社会上常常会有突如其来的侮辱，那是必须忍受的。在这个世界上，常常会出现这样的情况：最微不足道的人，如果他时刻留意的话，总会有机会向那些最不可一世的人报仇血恨。明白了这个道理，也就心平气和了。正是因为明白这个道理，老头子才从来不丧失那种他所有朋友都叹服的谦虚谨慎的作风。
>
> ——马里奥·普佐『教父』

意大利黑手党的英文“Mafia”源于阿拉伯语，意为“避难地”。在8-11世纪时，居住在日德兰半岛和斯堪的纳维亚半岛的日耳曼人大量迁出，乘坐着长船对欧洲大陆进行侵袭。能劫掠时便劫掠，不能劫掠时便以商人的面貌出现。一时间从英格兰到西南欧，以农耕为主的沿海/沿河城镇完全不是这些野蛮人的对手。

意大利黑手党的祖宗们生活的西西里岛自然也不例外。身为原住民的他们只得组织起来抵抗侵略者的骚扰，又因为这种抵抗主要以——跑路和躲避为主，一来二去就有了Mafia这个叫法。后来，日耳曼人的侵袭结束了，西西里这块地方却被西班牙、法国等欧陆强国轮番占领。这些国家往往也嫌西西里内陆过于贫瘠偏远，因此除了收税和作为战略要地之外，西西里的广大乡村长期处于地方自治的状态下。19世纪的意大利统一也没能改变这一点。同时，西西里又多以家庭为单位的种植园经济，在这些条件的综合作用下，有名望的当地家族的权力自然要比政府机构的公信力和统治水平高得多。就像中国古代的宗族体制一样，政府官员新来上任也必须要和这些本地家族搞好关系，否则任何政令都很难推行。

但意大利黑手党的真正出名还要等到20世纪。彼时，美国作为欧洲贫民的希望之乡。接



收了大量欧洲移民。同时墨索里尼在 20 年代上台后，对黑手党实行铁腕统治。导致大量黑手党中下层成员外出逃亡，这些成员大抵也都跑到了美国。结果意大利黑手党在美国名声鹊起，著名的查理·卢西安诺和黑帮教父艾尔·卡彭便分别是意大利初代和第二代移民。

那么禁酒令这个让美国黑帮蓬勃发展的政策又是什么呢？现在看来，这个禁令十分荒谬。又不是毒品，为什么要被禁？但当时的美国，绝大多数工人家庭都是单职工，丈夫在工厂工作，妻子在家里照看孩子，打理家务。工厂的工作环境极端恶劣，工作时间长。又不像现在，只要有了网络，源源不断的免费娱乐就会占据人们的电脑和手机。苦闷之下，酒精很容易就成为工人填补空闲，麻痹自己的道具。酗酒更是很多工人的通病。然而酗酒一方面会消耗掉他们本来就不多的工资，让生活愈加困难。另一方面也容易造成工伤和家庭问题，尤其被女性们所厌恶。

并且美国并没有想象中的开放，早期移民的构成让美国成为一个相对保守的清教徒国家。这些移民在美国向西开拓的过程中，以及美国工业的发展中获得了不少的红利，成为美国最早的中产阶层。然而就像外来人口涌入城市一样，工厂里又脏又累的工作还是需要人来干。大量的新移民涌入（欧洲贫民，主要是天主教徒），拥有不错经济地位的早期移民发现这些新移民不仅信仰天主教，还大大拉低了社区的平均道德水平。不爽的清教徒们决定要改善这种社会风气，酒类恰好就是底层人民“道德败坏”的一个最明显的象征物。

同时，借着一战的东风。议员们在议会强调战时粮食的重要性，应该禁止用粮食酿酒。宣传部门在报纸上宣扬德国人的残忍，那么作为当时占据美国啤酒市场的德国啤酒，自然也要一并打到。于是，在清教徒试图扭转社会风气的改革、女权主义者的呐喊以及逐渐高涨的排外情绪联合作用下，1917 年禁酒令在国会通过，1919 年正式生效。但是这种禁令实际上只是便宜了私酒商，毕竟蒸馏酒这种东西的技术需求非常低（比『绝命毒师』里老白制毒低多了）。『91days』中主角的好基友克鲁迪奥在自家厨房就鼓捣出上等好酒实属正常。



既然制作如此容易，需求又是刚需，对人身体还无害。那么在法律上被禁止的东西自然会经由地下的渠道开始运营。作为地下世界的经营者，黑手党自然不会放过这个获取暴利的好机会。一时间各大黑手党都涌向了这个领域，原有的收保护费什么的全都成了细枝末节。谁掌握了制酒的手法、贩酒的渠道。谁就能获得丰厚的收入，成为本地的老大。

由是，我们在『91days』中看到在罗莱斯的这个边境小城里。两股意大利黑帮瓦纳迪和奥尔科为了酒争斗的不亦乐乎。先是尼禄抢劫奥尔科的走私酒，后是奥尔科试图挖墙脚把瓦纳迪的秘密酒厂据为己有。同时，制作组也不忘故事的严谨性。在真实的历史中，1920 年前后的美国黑帮应是意大利、犹太和爱尔兰三派鼎立。那么罗莱斯为啥只有意大利人呢？答案是罗莱斯背靠芝加哥。瓦纳迪家族招来的女婿罗纳德是统领芝加哥的加拉西亚家族成员，在历史上，芝加哥便是意大利黑手党的据点之一。这个强大帮会的原型不管是建立了芝加哥犯罪集团的强尼·托里奥，还是 10 个月连续清除 322 名敌对帮会成员的地下市长阿尔·卡彭。都是根正苗红的意大利帮。那么作为外围小城，自然也只能是意大利帮会来打理。



毫无疑问，禁酒令这种法令根本无法持久。很快美国政府就发现：简单粗暴的禁酒不仅让自己损失大量的税收，各种小作坊酿出的酒还根本没有办法保证质量，不断出现有人因饮用了劣质酒而死亡的案例。十年后的 1933 年，国会通过第 21 宪法修正案正式废除了禁酒令。也就是范高对克鲁迪奥所透露的情报。一时间失去了最大财源的黑手党只得纷纷改行，从酿酒改行成为贩毒。不过那就又是另一个故事了。









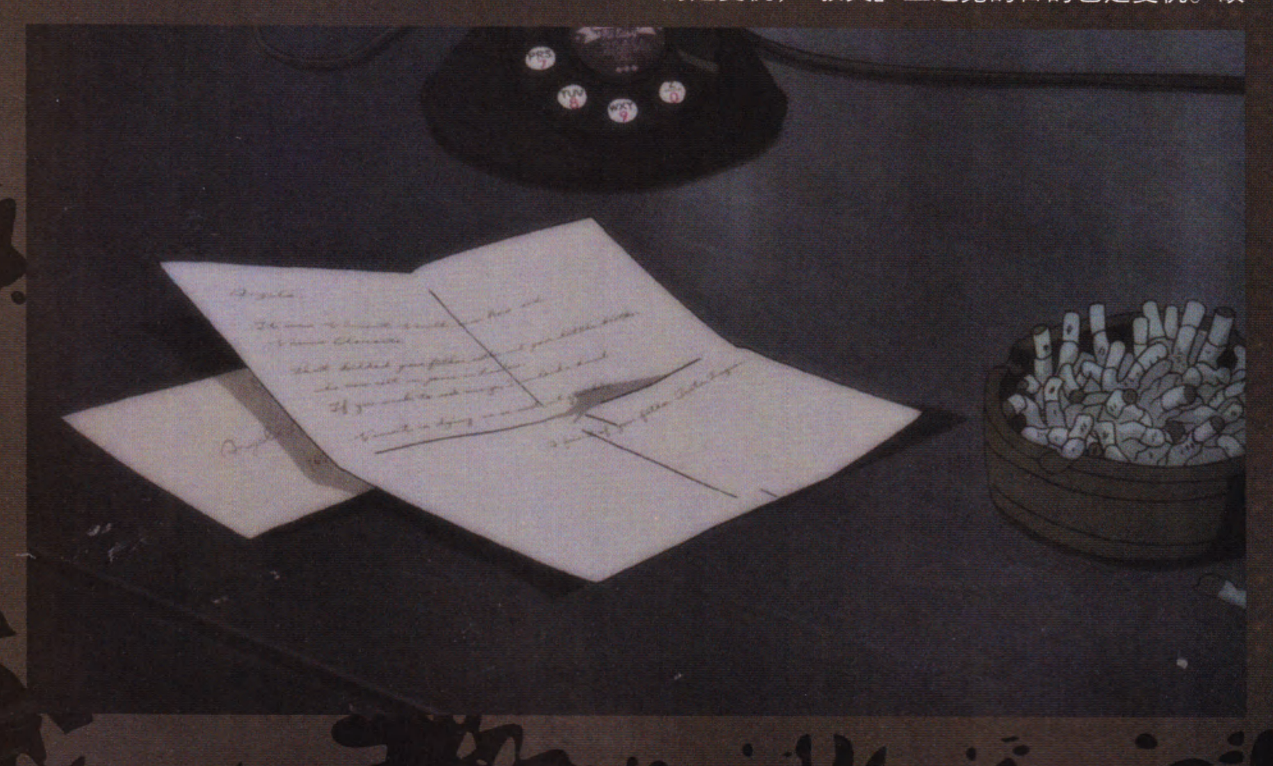
描绘黑帮的日本ACG作品并不少，毕竟日本自己便有“极道”文化的存在。不过描写外国黑手党并且出色的作品真是凤毛麟角。笔者搜肠刮肚能想起的也就是广江礼威的『黑礁』和近期比较热的,女性漫画家コースケ的『黑街』（其实原名『GANGSTA』直译成匪徒更符合作品的气息）。『黑礁』与『黑街』的共同点是打得很好看。前者是主角组开着PT-103鱼雷艇在罗阿那普拉这片无法无天之地周旋于各大势力之间。莫斯科旅馆、三合会、中情局、哥伦比亚游击队、黎巴嫩真主党、雇佣兵什么的轮番登场，极具现实感。要是某天有人和笔者说在东南亚那块地方真有个罗阿那普拉，笔者也会断然相信。后者打着黄昏人种的旗号，实则这些黄昏人种就是战争里的改造人，比一般人强不少。但是也没到奇幻的地步。主角组沃里克和尼古拉斯开着一个万事屋（日本作者你们是有多喜欢万事屋），一个擅长交涉+用枪，同时是个牛郎。一个是聋子+用刀,同时能读唇语。这片黑街的势力就基本是意大利人的天下了。蒙洛、克里斯蒂亚诺和科西嘉家族都很有意大利黑帮的感觉。

然则就像刚刚的吐槽，这两部优秀的作品本质上还是主角小队不断的战胜敌人的模式。同时还用万事屋的模式让主角们不断的有任务可以接（真是方便啊）。对于黑手党的展现主要体现在各种配角组织和故事背景里。正面描写黑手党的组织与生活，『91days』在近年还真是独一份。监督镝木宏也说过，更多参考的是『教父』这些经典黑手党电影。

这点从故事的设定就能看出。例如瓦纳迪家族有两个儿子一个女儿。『教父』中的柯里昂家族是三儿一女。因为小儿子迈克是『教父』中的主角之一，所以在『91days』中这个角色由阿维里奥来填补。『91days』中阿维里奥的目的是复仇，『教父』里迈克的目的也是复仇。故事开场不久瓦纳迪家族举办了一场盛大的婚礼，庆祝菲奥和罗纳德的结婚。『教父』的故事开场是小女儿康妮的婚礼。并且两边的女婿都不约而同的出卖了家族，菲奥和康妮都被家族送走（因为罗纳德是菲奥杀的，所以她的处境比康妮还是好一些的）。尼禄和迈克当上家主后都开始变得冷酷无情。

如果说『91days』在家族构筑上学习的是『教父』的沉郁血泪。在阿维里奥的成长上学习的就是另一部经典黑帮电影『美国往事』中黑帮小弟们的打拼江湖。阿维里奥杀人的果决对应『美国往事』中的主角面条，以酿酒为业也是麦克斯帮派的发家之道。当然，最重要的还是『美国往事』中面条和麦克斯之间纠葛的兄弟之情和妒忌之情。若是细细分拆，得到的结果就是阿维里奥、尼禄和克鲁迪奥这三个角色的纠葛。

若说『91days』唯一没有继承这些经典作品的。大概就是动画中完全没有对爱情的描述。女性角色除了别人的老婆（菲奥）就是不忍直视的路人老太婆。对于这点，监督镝木宏的解释是为了让阿维里奥心无旁骛地一心复仇，所以才特地略去恋爱桥段，把本作变成了一部纯男性剧。再加上镝木宏还特意提醒男性观众，表示片中有“成人段子”。然则笔者对着动画仔细看了半夜，这阿维里奥从第三话开始就没在努力复仇啊，明明是挣扎在与尼禄和克鲁迪奥的友情？里不能自拔啊。嗯，实际上这“成人段子”就是三位主角之间隐秘的三角基情吧（笑）。



结

我们为什么喜欢黑手党?

Why we indulge in deep dark force?

只要是有着正常判断能力的人类，都知道黑帮这种存在并没有什么可赞颂的地方。

黑帮本身也知道这一点，『教父』里老教父送迈克去学习，当兵。便是想洗刷掉自己家的黑社会印记。瓦纳迪家族在当地投资建造大剧场，也是洗白的一种。现实世界中的日本黑道与意大利黑手党纷纷改行。虽然某些肮脏的事情因为历史惯性还不得不做，但更多的是向建筑、影视这些“容易洗白”的领域里发展，做正当买卖。

说到底，整天刀口舔血的过日子一点都不好玩。『水浒传』里的宋江想着招安不仅仅是他要谋取私利。历朝历代的农民起义和暴乱，招安总是最好的一个选择。『91days』里也是如此。



尼禄整天表示无论如何也要维持住家族，然而等到重病的文森特去世，他就真成了孤家寡人。男主小时候身为家族干部的父亲被杀，文森特篡位成功。然而这才刚刚过了7年，甘造又在谋划着文森特的位置。

暴力什么问题也解决不了，就是这个道理。









当社会的规则变成赤裸裸的适者生存，强者通吃。那么从统治者到平民都是不安稳的。有科学家调查过，草原上的狮王一般在位3年就会被新的雄狮打败。人类也许比他们稍长，但看看以力唯尊的五代十国，国祚长的也大抵就是一两代人。

那么，为什么我们还会喜爱『教父』这样的电影呢?

在笔者看来，这些作品虽然是黑手党题材，但是其中浓墨重彩所描绘的，左右逃不出一个公平。会酿酒就能发财，受到伤害有人出头主持公道。观众们想要看的不是黑手党欺行霸市，而是其中的努力就有收获，靠着聪明才智就能发财的“美国梦”。这才是这类作品的终极价值观。『91days』中描绘了贪污的联邦取缔官惨死，廉洁的联邦取缔官因为家人被吓退却活了下来。便是对这种好人好报价值观的委婉表达。

『教父』也好，『美国往事』也罢。这两部史上最经典的黑帮电影是在黑帮电影诞生40多年后的80年代诞生并不是巧合，而是80年代正是一代美国人的美国梦破灭的时候。在现实中得不到的东西，人们就会倾向在故事里找回。在现实中没有的公平，人们就会幻想出一个救世主来实现。只不过过去是神仙皇帝，现在是处事公正的老教父，和以血还血的阿维里奥。

只不过，悲哀的不是不能复仇，而是不能在仇恨中活出自己。▲

我们也想，闪闪发亮！

■文/MZ ■责编/稗田 ■美编/小茧

——Lovelive！ sunshine!!



Aqours

引言
forward

2015 年 2 月，随着一名背靠海滨沙滩的少女和『助けて、ラブライブ』的宣传语赫然出现在当月发售的『电击 G'S magazine』4 月号上，业界著名多媒体跨界企划 LoveLive! 的下一步作品正式走入了公众们的视线。在随后的几期杂志上，LoveLive!sunshine!! 企划的具体人设、声优、背景等信息接连披露。只不过，和它的前辈 LoveLive! 本家问世初期的一波三折相比，sunshine 的登场过程却更有几分"戏谑"的味道。



称不上平凡的开始 Shining start

尽管最初的宣传图早在 2 月就已经公布，但企划名『LoveLive!sunshine!!』的公布却接近 4 月。在这期间，大部分的 LLer 都将 sunshine 作为一个 LL 的平行姐妹企划看待。一些 LLer 还因企划公布时的概念图与 LL 手游『LoveLive!school idol festival』中罕贵度 N 的普通卡人物——支仓笠音相似而作出了一系列手游 N 卡翻身作主角的推测。虽然这些推测之后遍随正式的 9 人人设公布而成为笑谈，可新企划与 μ's 本体可能存在的联动关系却着实钓足了 LLer 们的胃口。






『LoveLive!』最初作为读者参与型企划核心的魅力便是通过杂志的问卷和投稿来充实虚拟偶像的设定，就连组合本身的名字都是由读者募集和投票决定的，当初贡献了『μ's』这个名字的著名 LLer——御儿勇马现在更是被很多人称为传说一般的存在。为了能有一次"见证历史"的机会，现已拥有甚高基数的 LLer 更是为新团的投票蜂拥而至：在两个月后举行的入围 15 个新团名称候选投票中，官方统计的有效投票高达 23789 份。最终，Aqours 凭借 4644 的票数获胜成为新团的正式名称，而封有见面会抽选券的 1st 单曲『君のこころは輝いてるかい』CD 更是首周狂卖 48000 张以上，这个成绩是当年 μ's 一单『僕らの LIVE、君との LIFE』销量的 110 倍！此时的 LLer 们，仍是以热烈的支持来回应着这个姐妹企划。

笔者至今都还会设想，如果两个企划齐头并进的阶段能运转得平稳些，新团与本家间的联系变成隔壁企划的灰姑娘和百万一样，是否她们所面临的境况就会有所不同？可有些事情显然是无法回避的——2015 年 12 月 5 日，μ's 宣布了来年 4 月的 final live，象征着 LoveLive 企划告一段落。μ's 为何结束的如此彻底并不是本文所讨论的问题。但这毫无疑问地改变了 Aqours 面对的舆论环境：很多 LLer 开始意识到 Aqours 的定位原来是 μ's 的"替代品"而不是原本认为的"衍生品"。尴尬的是，与其他偶像类企划换代不同，这次的两者之间几乎不存在过渡期，没有给粉丝们缓冲的时间。很多还没有从 μ's 停止活动的失落中恢复过来的老粉丝们难以在短时间内接受新团。此外，Aqours 成员介绍文案中原本的"憧憬着 μ's"部分被先删除后又重新加回的事件也激化了一部分老粉对新团的抵触意识。

假如 μ's 和 Aqours 之间有一至两年的共同活动时间，还在 live 中做一些类似 μ's 成员介绍水团出场，引导大家熟悉新的组合。这样长时间下来，等到大家对 Aqours 成员们足够熟悉以后，LLer 们可以更平滑地转变为 Sunshine 的支持者。而如今这种直接接替的割裂感却伤害了很多 LLer 们的感情，对此，如何提高老粉对于新企划的接受度成为了企划 STAFF 们必须面对的一大问题。



2016年7月5日，和动画同为许多人接触LL企划渠道的核心作品——手游LoveLive！school idol festival日服配信了大型版本更新。这次更新的内容除了引入更人性化的界面和新难度新卡牌等级等重要内容外，还正式解锁了Aqours的专属卡池及剧情。这也意味着新企划将继续使用这部可以说是担当2013年LoveLive！人气爆发期支点的作品作为自身游戏方面的主战力。跟随着水团内容一起上线一起的还有……游戏的图标也换了。我们习以为常的标志性穗乃果图标毫无征兆地变成了代表Aqours的高海千歌。图标的更改一石激起千层浪，一度让LLSS相关话题登上推特趋势榜。可能古今日外也再没有哪两个姐妹偶像企划更替能引起这么大影响了吧（笑）。


Love Live!


ラブライブ!



支持派

在偶像爱好者圈子内，常以『箱推』一词形容热衷于支持整个团体或企划的粉丝。特别是LoveLive！企划早期粉丝和受两期TV动画影响而产生兴趣的人更容易对整个企划抱有热情。尽管μ's的终止活动给Aqours增加了不少的压力，但在final live后发售的aqours二单『恋になりたい AQUARIUM』依然斩下了首周销量47000张，公信榜周榜第三的好成绩。这明显不是公布不久的新企划所能达到的高度，而是这些支持着新企划发展的『箱推』们的努力。

单推派

原本LoveLive作为多媒体企划最大的魅力之一就是声优演出和角色的融合。这也是其演唱会为何能人气高涨一路发展为第一个登上东京巨蛋的动画名义演出并成为声优偶像化发展新里程碑的重要原因。有相当数量的μ's粉丝是受到声优的吸引才逐渐开始为企划消费的，他们在参加μ's活动的同时也是九位声优个人活动的常客。随着久保ユリカ首张单曲的发售，宣告着μ's九位成员中的八位solo歌手出道成功。μ's告一段落也意味着她们能有更多的精力投入自己的个人活动。对很多声优粉来说，比起Project LoveLive的兴衰，看到自己喜欢的偶像显然更重要。自然也不会对作为其他组合的Aqours牵挂太多。

观望派

实际上，更多的LLer都对Aqours抱着一定观望态度。毕竟追根究底，LoveLive是靠着作品及声优传递的正能量，以及经过磨练，有着共同经历的"记忆"才成为了一部有着大量死忠支持者作品，并不是单看品牌就能让粉丝们买账的。LoveLiver们真正需要的是和μ's那时同样的共鸣，而能否激发出这种共鸣感，就要看Aqours自身的表现了。

Things got weird.

意料之中 情理之外的展开

对于一个虚拟偶像企划来说，动画化是最重要的一步。TV动画是所有载体中受关注度最高，植入效果最好的一类，一部成功的动画极有可能成为企划人气的分水岭。这一点在前辈LoveLive身上就体现的很好。更何况，sunshine的杂志企划阶段一直穿插在μ's临近final的密集活动期间，LLer们的注意力也多被分散，本来就对于加深角色印象和代入设定非常不利，也就更需要动画化的加速上马来带动作品的话题性。

根据开播前的设定资料我们可以发现：与μ's当年部分人物堪称"大刀阔斧"改动的情况相比，aqours在动画的设定处理上明显柔和的多，人物性格和外观上都没有发生太大的变化，而其中的一些有趣"微调"我们后文再谈。前代花田十辉担当动画故事＋公野樱子操刀漫画脚本的"双线故事模式"也被保留了下来。以至于开播前两代极为相似的设定和动画STAFF构成让观众们都猜想sunshine会延续LoveLive一期动画的"拆分角色故事元素，以一个障碍提高全员的羁绊并穿插插科打诨的热血运动剧模式。"

截至本文截稿时，动画的播放已经临近尾声。而观众们对故事的猜测则在这三个月内经历了过山车一样的起起伏伏。猜到了废校设定和每话招募队友打怪升级式的偶像成长故事。却没猜中连学生会长的蹭得累合词都能说出同样的语气；猜到了三话末尾初始三人组要在学校里来一次"总有一天"的live，却没想到这次不用再接出那下半句的"座无虚席"；猜到了梨子音乃木坂转校生的设定会带给观众们些淡淡的怀念，却没猜到前人们的事迹几乎成了本作的第二个故事轴。



制作组 sunrise 显然比我们更有“LoveLive 替代品”的自觉。从第一话 START:DASH 的伴奏声响起到 12 话 aqours 众人亲自拜访音乃木坂的真・圣地巡礼。这部动画在 7 月动画番组并不算差的一个个故事中显得格外扎眼——它比起一部新番偶像动画更像是一部专门做给 LoveLiver 看的粉丝向作品。以至于杂志原设第一句就是“对偶像没什么兴趣”的学生会长黑泽黛雅大人到动画里居然变成了 μ ‘s 隐形狂热粉兼绘理推！反倒是本作真正的故事主轴：Aqours 结成故事的表现空间频频有受到致敬前作部分挤压的痕迹，人物感情的转换显得不自然了许多。比如 2 话中对于学园偶像并没有太多了解，且苦恼于钢琴比赛的梨子，在千歌和果南的劝说下通过潜水来提升自己演奏时的想象力。将这一事件发展为和千歌一起成为偶像的契机本应在剧中提及的“海之音”上多做引申。可接下来的剧情中梨子的入团契机却是在家中演奏 yumenotobira 时与千歌的共鸣。以及后来花丸在第四话中在没有多人物本身有更多着墨的前提下，直接用凛在 LL 二期的故事联系作为加入学园偶像的契机。

动画播放到中盘时，笔者一度对本作持有悲观态度，甚至一度想将本文的基调定为批判且升想再玩一次某部平成高达式的“致敬动画”。但当真正动笔时，又总觉得有种少了什么元素的疑惑萦绕在自己心头。而在 12 话播出之后，心中的一团迷雾也终于散开——LoveLive 的动画载体之所以这么受人欢迎，不光因其朴素的故事，更在于动画的另一面——制作组和企划 staff 传递给观众们的信息。

「这是靠着以往学园偶像们的努力，再加上居民们的善意才让你们成功，可不要搞错了！」

这是第 3 话中，黛雅在人数爆满的首演现场，面对刚刚结成组合的千歌，梨子，曜三人，在与 μ's 最初的三人公演情况完全相反的场景下说出的台词。

Aqours 的座无虚席是自己做到的吗？

不是，是靠着以往学园偶像们的努力（μ's 的成功）再加上居民们的善意（LoveLiver 们的支持）才能做到的。

那 Aqours 自己应该做什么呢？

「这样舞台就完成了，我们要拯救学校，然后闪闪发光，就像 μ's 那样」

这是千歌在 6 话收到废校消息后说出的台词，就像武侠小说的主角在现身江湖前必然要找到失传的秘籍，热血体育漫画的主角必然会有过一次刻骨铭心的失利一样。哪怕观众们都明白学校一定会被拯救，Aqours 最后一定会成功。但对她们自己而言，拯救学校这一过程本身是 Aqours 必须经历的故事，成为传说所必要的前奏。





「我们不应该和她们比较，也不应该追着她们，无论是 μ's、LoveLive、还是闪闪发光」

μ's 终究还是要从我们的视野中消失。鼓舞我们的『みんなで叶える物語』已然变成『みんなで叶えた物語』。LoveLive 的故事将从新的九人身上开始延续，她们将走完前人的路，又找到自己新的路途。你愿意和她们一起再走一次这条路吗？

好像 STAFF 们是愿意的。

Grand support
今非昔比的助力们

在谈到一部偶像类产品的竞争力时，相信不少对艺人运作稍有了解的朋友都知道——比起造型、音乐、演技这些内在因素而言，“宣传资源”才是最具决定性的一点。演艺本就是拼知名度的差事，要是宣传都不到位又何来被普罗大众了解呢？虽说 sunshine 头顶 LoveLive 系列的金字招牌，可就如前文所说，当前的偶像战国盛况也不是 2010 年 μ's 出道那时所能比拟。老朋友偶像大师系列如今已是四大企划齐头并进，Producer 们献给 Cygames 的氪金之城已经从舞滨一路开到了 SSA 门下。三次元偶像业老油条 avex 更是通过与本就已在低龄用户群中有一定影响力的美妙天堂系列合作 tie up 让自家组合 i ☆ Ris 在动画类偶像中也占据一席之地。还有携 K-ON 时代曾红极一时的声优亲自弹唱乐队概念的武士道公司新企划 Bang Dream 及手游衍生的 Tokyo 7th sisters 等层出不穷的新兴产品不断给动画歌曲界注入新鲜血液。继承了前辈老少咸宜定位的 LoveLive!sunshine!! 本身属于高粉丝流反哺品牌的作品，一旦不能保持活跃用户的数量便难以接续随后的动作。

不过，sunshine 的企划方可早已在前辈身





上尝到了不少地毯式推广的甜头。而这一次新企划更是自诞生伊始便加鞭上马——只要你是对动画稍有兴趣的人，那 Aqours 就一定不会缺席你可能出现的所有场所。走出秋叶原站就必定会看见的 SEGA 大楼巨幅广告牌、不停提醒你企划新进展的 sofmap 楼外巨大宣传画、生怕你没听过 Aqours 新歌而不停循环播放的 animate、gamers 各店音响和时不时提醒你角色生日的店内看板。



前文也提到过，动画作为企划最关键的一环，是企划赖以保持持续性话题度的关键点。日本的 TV 动画放送目前依然高度依赖地面信号放送，而各个电视联播网又都有各自的地域覆盖面，因此在日本经常能见到在首都圈明明已经完结的动画，地方电视台还没开播的现象。偏偏电视台作为主要渠道平台，经常在动画的制作委员会的话语权中占强势地位。虽然前辈 LoveLive 曾成功登陆 NHK 教育频道跻身全国放送网，但那也是两季完结一年后的事情，身为新作的 sunshine 更达不到这种高度。

面对这个问题，LoveLive!sunshine!! 使用了较为激进的网络配信策略，不光在 niconico 等常见渠道，还同时发布 youtube、GooglePlay 等更大众的渠道。且多有较为宽松的限时免费策略。有一件有趣的事情是，sunshine 的播出每过一集，官方都会根据当集的标志性场景推出一款限时周边，在每集的末尾还会附上 Aqours 声优出演的周边广告。周边厂商和热门作品的合作在商业化成熟的日本动画产业虽早已不是什么新鲜事，但能在设计 – 生产 – 供应 – 推广上与作品同步度如此之高，还是让人不得不感叹“不愧是财团 B 做靠山”。

偶像企划的具体运营分为推广和留存两条线。如果说更容易对接大众媒体持续产生话题性的 TV 动画是“推广”线的核心，那对本系列来说，将产生兴趣的观众转化为企划粉丝的“留存”线核心产品除了力求还原角色的声优活动和演唱会外就属容易产生时间粘性的手游『LoveLive!school idol festival』（以下简称 SIF）最为重要。拥有着就一部氪金手游而言还算严谨的音游玩法的本作可谓是 2013 年 LL 企划人气爆发的主力支点。

可进入 2015 年以后，随着直接竞争对手『偶像大师灰姑娘女孩 星光舞台』（以下简称 CGSS）的正式上线。其高质量的 CG 演出将前者开发公司 klab 相对于 cygames 等手游大厂开发能力薄弱的缺点显现出来。如果是 SIF 活跃玩家的读者，那应该还对 15 年底开始游戏的每期活动分数档骤降一事印象深刻。在 μ's 宣布 final 后，手游玩家中也展开过关于今后游戏发展方向的激烈讨论。大部分都认为早前 Aqours 成员们的第一套 R 卡以游戏内贴纸商店兑换的方式加入游戏卡池是官方依旧不放弃 SIF 平台的有力证据，可认为在 μ's 难以继续贡献新内容的情况下，本作的生命周期也已接近尾声，呼吁 klab 拿出一作质量在 SIF 之上的新作品携来与新作品适配对抗 CGSS 的声音在玩家圈子中同样从未停止。



站在运营的角度，官方沿用 SIF 的原因似乎不难理解：与其让几年来储备的 μ's 资源和消费者随着游戏生命周期的结束而离去，不如在现有资源的基础上追求用户向新企划的转化，这和前文提到的本作动画特点正好相互契合。而实际也取得了不错的效果，大版本更新后，本作一度冲上了日本区 app store 的消费榜首位。游戏内的几次活动分数线也一扫之前的颓势，回到了本作巅峰期时的水准。同时，与手游配套的感谢祭系列线下活动也将由往年的每年一次改为全国巡回，其地推的效果对于企划本身也会产生回馈。

提到线下活动，在有了 LL 本家的经验后和知名度的暴涨后，LoveLive!sunshine!! 在这方面可谓是极其的激进。与作品设定舞台沼津市的各种联动活动暂且不提，这次企划方对于海外市场也是格外的重视——不光早早就分发

了 TV 动画在各个国家的播放权，在堪称企划核心的声优活动上也做足了海外的工夫。在正式活动开始还不到一年的时间内，就已经有过 3 次 Aqours 名义的海外活动分别于美国、台湾及新加坡举行。TV 动画前 3 话的上映会还开设了影院 live-viewing 式的海外转播。对于海外粉丝来说，每次能亲身参与演出活动的机会都非常珍贵。而日式 live 特别是声优 / 偶像系演出中台下与台上应援互动的冲击力和魅力又是仅仅通过影像难以感受到的。开展海外活动一般都对应着高成本和耗时，可一旦能召开成功的海外活动，处在信息相对滞后地位的海外用户群则会成为企划的另外一群稳定支持者。LL 在国内如此之高的人气也跟 LantisFestival、μ's Fanmeeting 上海场等活动的良好风评脱不开关系。对于笔者本人来说，这几年征战国内不断增加的各类 anisong live 和声优活动的经历都是一段段难以忘却的美好回忆。当读者大人们拿到本期的时候，在中国广州 cicf 展上开设的 Aqours 成员见面会也已结束。若是不经意间读到本文的您有幸出现在当日的会场，便一定能更具体的亲身体会到企划的魅力吧。

「在我平凡不过的日常生活中，突然造访的奇迹」是 Aqours 故事的开端，普通星人千歌遇到了名为 μ's 的光芒，是属于故事中她们的奇迹。而故事背后这份的爱和汗水，却绝不仅仅是奇迹。











Hurry to send money

救救我们，LoveLive！

『助けて、ラブライブ』是 LoveLive! sunshine!! 最早披露的杂志宣传语，字里行间传达出千歌想要拯救即将废校的学校和改变平凡的自己的心情。在企划经历了一年多后，我想这句话可以引申一下了。

作为本作舞台的沼津 – 内浦地区，在现实中一直是人口流出率高居日本前列的区域。传统渔业需求下降，旅游知名度不及东伊豆的尴尬，越来越少的年轻人……也许当地居民自己也已经习惯街市一天比一天的平淡。就像自称生在普通星上的普通星人千歌，到了高二也没有找到想做的事情，可能就要这么成为普通怪兽一样。

然而，千歌找到了名为 μ's 的光，沼津也抓到了 LoveLive 这颗火种。

如今沼津市的观光热度直逼当年的大洗，特产面包的销量都比去年翻了 5 倍。Aqours 一期即将完结，她们的 1st live 就将登上横滨 arena 一万七千人的舞台。LoveLive!sunshine!! 可能是个吃老本的企划，前文中足够多的例子已经说明了它在多方面都以吸引老用户转化为第一目标，拥有比前辈更丰富的助力。目前需要做好的好像也只是让观望派的人们接受自己。可它同样具备给人共鸣的能量，依然有人会向着她们的光芒发出求救，有人会在和她们一起成长的过程中留下值得眷恋的时光。

“偶像”的本质，好像出现了呢？▲

好了 开始一段新的物语吧

欢迎来到天野梢与佐藤顺一创造的美妙治愈时空

■文/新米GT ■责编/稗田 ■美编/塔里



引言 Forward

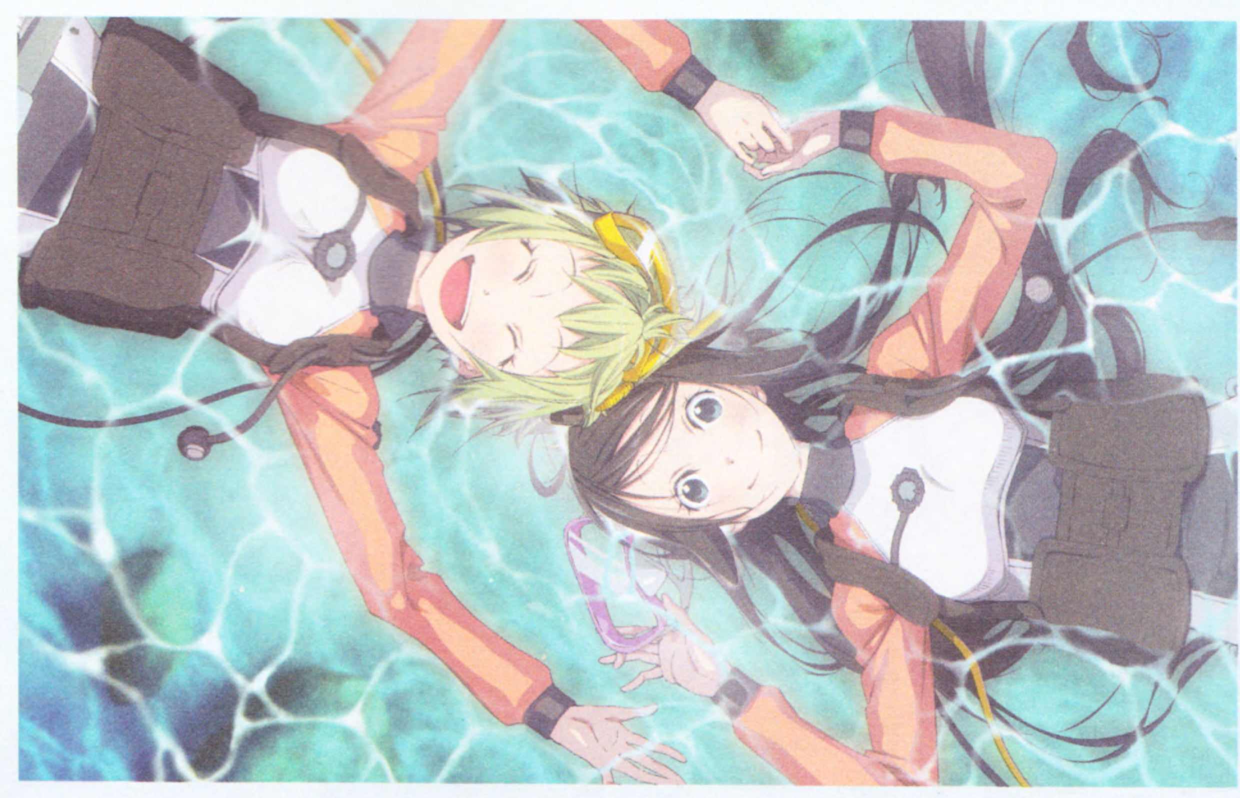
——前略

你还好吗?

这里炎热的暑气已经逐渐散去，街道两旁的树叶也都渐渐染上了和太阳一样耀眼的金黄色。虽然气温依旧高挺，但是从北移的阳光与空气中飘荡的果香，可以感受到秋天已经悄悄到来了。

好了，令人脸红的台词就到此结束，不然感觉会被某个著名的爱哭鬼给禁止掉。





11 年前的深秋由佐藤顺一担任监督，改编自天野梢的月刊连载漫画——『AQUA』,『ARIA』（台译：『水星领航员首部曲』，『水星领航员』）的同名动画『ARIA the Animation』开始在日本放送。其以美丽清新的画面、忠实再现的威尼斯风光、悠扬动听的旋律、鼓舞人心的温馨哲理，在日本本土获得了极大的好评，未来型治愈系漫画的名声也开始变得不绝于耳。就和每一部大热的 TV 动画一样，既然 1 期卖座那就会有 2 期，于是在 1 期完结不久，来年 4 月 2 期『ARIA the Natural』开始放送，2007 年 9 月 OVA 发售，2008 年年初 3 期完结篇『ARIA the Origination』与原作漫画同步迎来了完美的结局。在那之后经过短暂的休憩，天野便立刻投入了新作的创作之中，而那部新作就是这次要介绍的作品『あまんちゅ！』——『蓝海少女』(又译:『海之少女』，后略为『蓝海』）了。

天野梢与她的幻想世界 Place full of clear blue sea water

不过在那之前，让我们先来熟悉一下『蓝海少女』的生身母亲——天野梢老师吧。

天野梢，1974 年生，日本女性漫画家，出名的重度白猫奴。作者的自画像就是一只肥圆的白猫，所有的单行本的作者近况照片也一定是自己养的猫，在她怀孕的时候还曾被助手调侃:“您能爱您的孩子爱过您的猫吗?”

天野曾是 Enix(即现在的 Square Enix) 旗下漫画家，1993 年以短篇『前夜祭』在『フレッシュガンガン』上出道。1995 年在『月刊少年 GANGAN』上开始连载长篇『浪漫倶乐部』，1997 年开始在『月刊 G Fantasy』上连载学园 SF 漫画『CRESCENT NOISE』，2001 年开始连载『AQUA』，不过连载一年后就移籍到现在的出版社 MAG Garden，作品也更名为大家所熟悉的『ARIA』在『月刊 Comic Blade』上开始连载，并于 2008 年年初迎来了连载最终回。随后在为期半年左右的休整与取材后，在 Blade2008 秋季新连载攻势中，以一张奔跑的少女插图高调宣告回归。那便是漫画『あまんちゅ！』(蓝海少女) 连载的开始。

天野的漫画作品在构成方式上多为一话完结型。一部作品由多个在时间上有先后顺序的



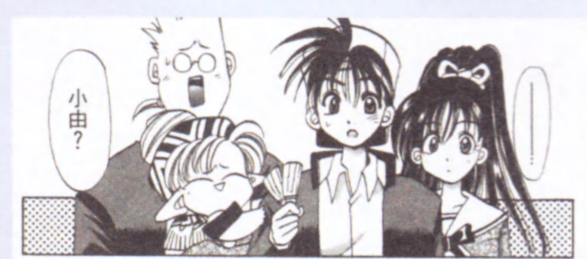
天野こずえ
@aquaria2go

白猫愛好家兼漫画家です。代表作「あまんちゅ！」「ままんちゅ！」「ARIA」「クレセントノイズ」「浪漫倶楽部」「短編集1~3」

小故事组成。这种方式从『浪漫倶乐部』开始就未曾改变，非常体贴月刊杂志的读者。每次翻开杂志基本都是一篇独立的全新故事，读完之后也不会对剧情有什么过多的牵挂，既方便随时弃坑，也方便随时入坑。同时这样的构成非常适合创作日常系与空气系一类的作品，每个故事都是角色们日常生活中的一个小事，处理完后便再次回到日常中去。而且天野通常会在作品中加入对季节的细致描写与刻画，这样也能给一月一看的读者们营造出一种作中时光流逝、角色在不断成长的感觉。

早期的天野作品在画面构成上还是典型的上世纪短篇漫画的风格，基本上没有什么背景场景绘制，每一个格子里都充满了人物，镜头语言的运用多为近景和特写。再加上每一页中的台词，导致每一页的信息量非常大，但缺少空间感。不过这种描写方式到了『AQUA』就已经有所改观了，开始有了背景绘制，全景远景都有了比较多运用，差不多也是从那时起，每一期连载基本都会有一幅到两幅跨页大图，即便没有也会有整页或是将近整页的大图，用以



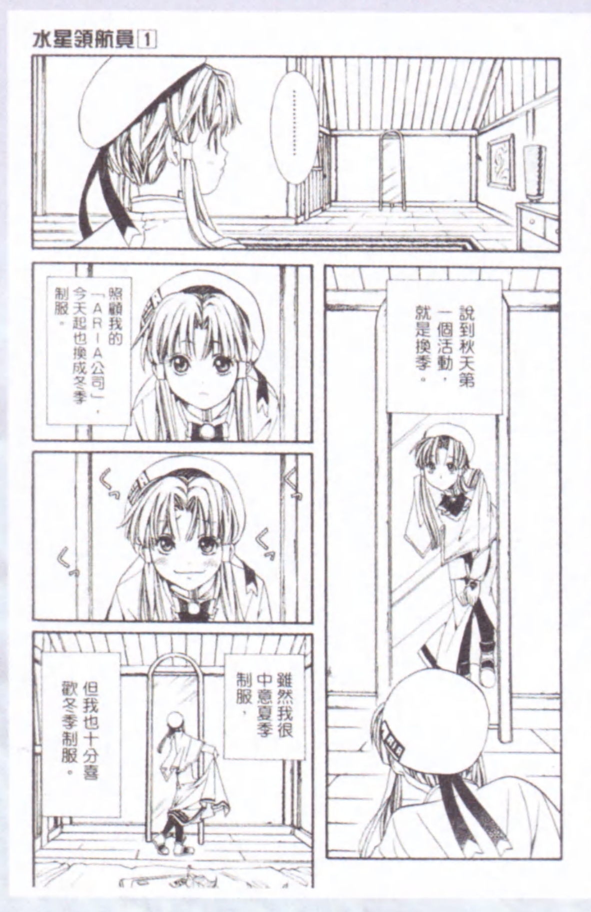




烘托故事气氛或是人物心情。到了『蓝海』这一特色依旧，最近某期连载一共 24 页，其中跨页的大画就占用了 8 个页面。

由于多了背景的描写，一页可以包含的剧情信息量就降了下来，意味着故事的节奏变慢了，读者更加可以从作品中体会到舒缓悠扬的氛围。同时台词从单纯的对话变成了对话与内心独白的多角度描写，而细致入微的内心描写则是天野这样的女性漫画家所擅长的，读者不但是剧情的旁观者，也有机会成为剧中人，更加贴近地体会角色的心情。

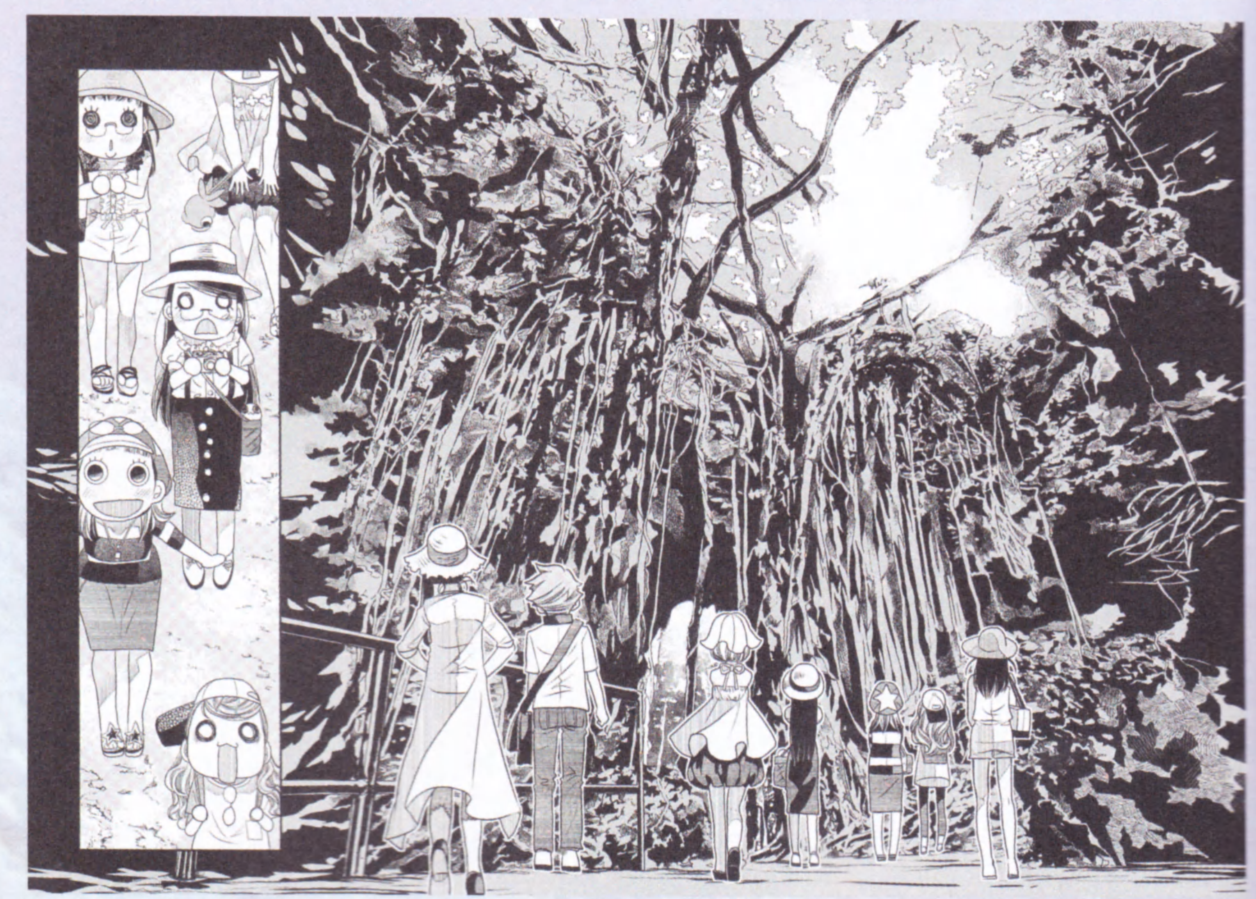
故事内容方面天野的早期作品都是以幻想类学园物语为主，到了『AQUA』的时候，就仅保留了故事舞台在近未来的火星这一科幻要素。连载之初，天野曾经表示这一部关于“猫与水的物语”。剧中出现的猫都以天野的家猫为

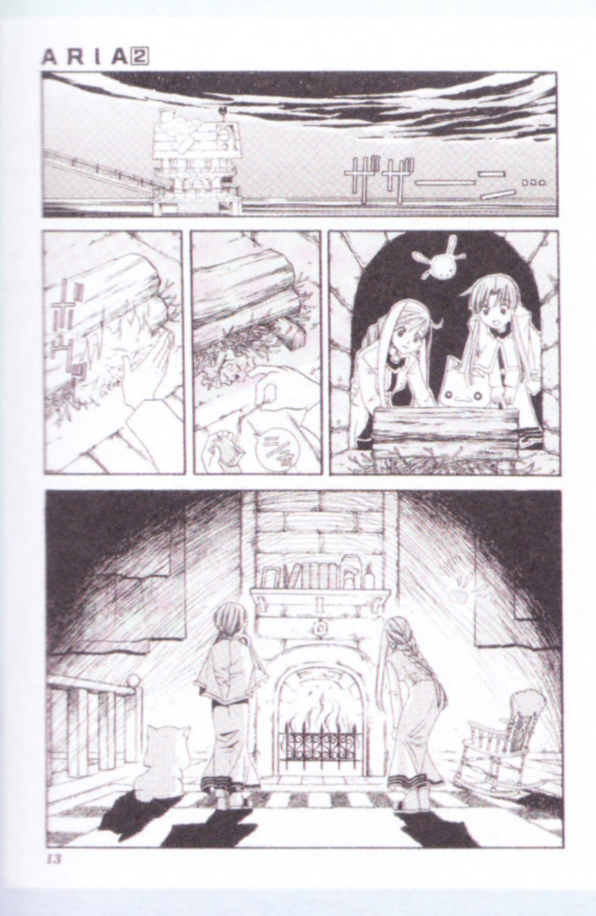


原型，剧中对猫的描写也非常之多，甚至有整整一话都在写猫的故事。而水则不必多说，划着凤尾船在水都新威尼斯为游客做向导的水之精灵——领航员的故事。读者们通过主角水无灯里的眼睛去领略 AQUA 的美丽风景，去发现隐匿在平淡日常之中的美好，去体验人与人之间各种可能会存在的温情。这种种的美好伴随着优美乃至令人脸红的台词，配合着轻松舒缓的氛围，如一股清泉一般缓缓地淌入读者的内心深处，而这可能就是『ARIA』被称作治愈系漫画的一个原因吧。在作品初期，天野更多的笔墨与篇幅重在表现风景的美丽与平淡日常之中的美好，到了中后期则是重在表现人间的温情以及积极的处世态度。剧中角色发生的问题都是读者在现实中可能会遇到的或曾经遇到的，而天野则是通过剧中的角色对问题给出了自己的观点与化解方法。虽然剧中的方法不一定能解决现实中的问题，但笔者认为作者希望读者从作品中获得的，不是彻底解决问题的方法，而是获得勇敢面对问题的勇气吧。到连载结束时，天野在粉丝的心中已经基本和治愈画了等号，所以在 2008 年杂志预告天野的新作时，虽然大家不知道她会创作一部什么内容的漫画，但大家都很确信她会再创作一部有着治愈效果的漫画。而天野也确实不辜负众人期待的又带来一部新的治愈物语，依旧与水有关，还有她家里的猫登场。那些令人脸红的治愈台词都依旧健在，不过因为没有像『ARIA』中蓝华那样的吐槽角色，『蓝海』的每一个故事都简直是令人脸红的诗句大集合。

虽然天野的作品多以温暖人心的治愈故事为主，但推动故事发展的并非全都是现实生活中的机理。精灵，妖精，不可思议的现象，这些都给作品增添了一丝神秘的幻想色彩。天野









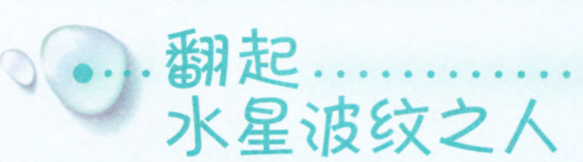


本人也非常喜欢阅读各种幻想类题材的作品，比如小飞侠彼得潘的名字就在她的多部作品中均有出现。『蓝海』也不例外。然而幻想故事里不是只有温馨童话，也有令人毛骨悚然的灵异奇谈。相信看过『ARIA』的朋友一定会记得剧中的最惊悚的墓地之岛那一回，穿插在治愈故事里的灵异故事，这种心理上的反差往往会令人记忆深刻。也正是如此，天野的惊悚回也是粉丝间热议的话题之一。同样在『蓝海』中也是有着那样异色的故事，感兴趣的朋友不妨找漫画看看，趁着暑气还没完全消散，发发冷汗。

在天野的早期作品中，登场的女性角色的穿着打扮还是短裙制服，标准的二次元美少女的配置。等到了『ARIA』里领航员的制服则是变成了可以凸显女性柔美线条的改良版旗袍＋鱼尾裙。『蓝海』中鱼尾裙的设计被保留下来，使读者一眼就能感受到那熟悉的水星气息。在现在短裙当道的校园漫画中，长裙反而一跃成为了可以引人眼球的亮点，配合着从『ARIA』开始趋近真实的人物比例，更能展现出女性角色们优雅端庄的风姿。

此外天野老师与『ARIA』声优们的关系也非常好，大概是年纪相仿的原因，她们经常举办一些小型的聚会，而随着距离的拉近，『ARIA』声优们也亲昵地称呼她“梢梢”（こずこず）。特别是蓝华的声优斋藤千和，有时会去找到天野倾诉工作上的烦恼，而『ARIA』第11卷收录的『四叶草』就是以这一段轶事为原型创作的。另外天野自己也是佐藤顺一的粉丝，据说在得知『ARIA』动画化由佐藤来负责时，她也是兴奋不已。因为佐藤对『ARIA』的高度理解，天野给了他很高的评价。如果说原作是是一部漫画的生身父母，那监督就可以说是作品的再生父母了吧。那么接下来我们再来认识一下佐藤顺一监督吧。







佐藤順一

@satojumichi

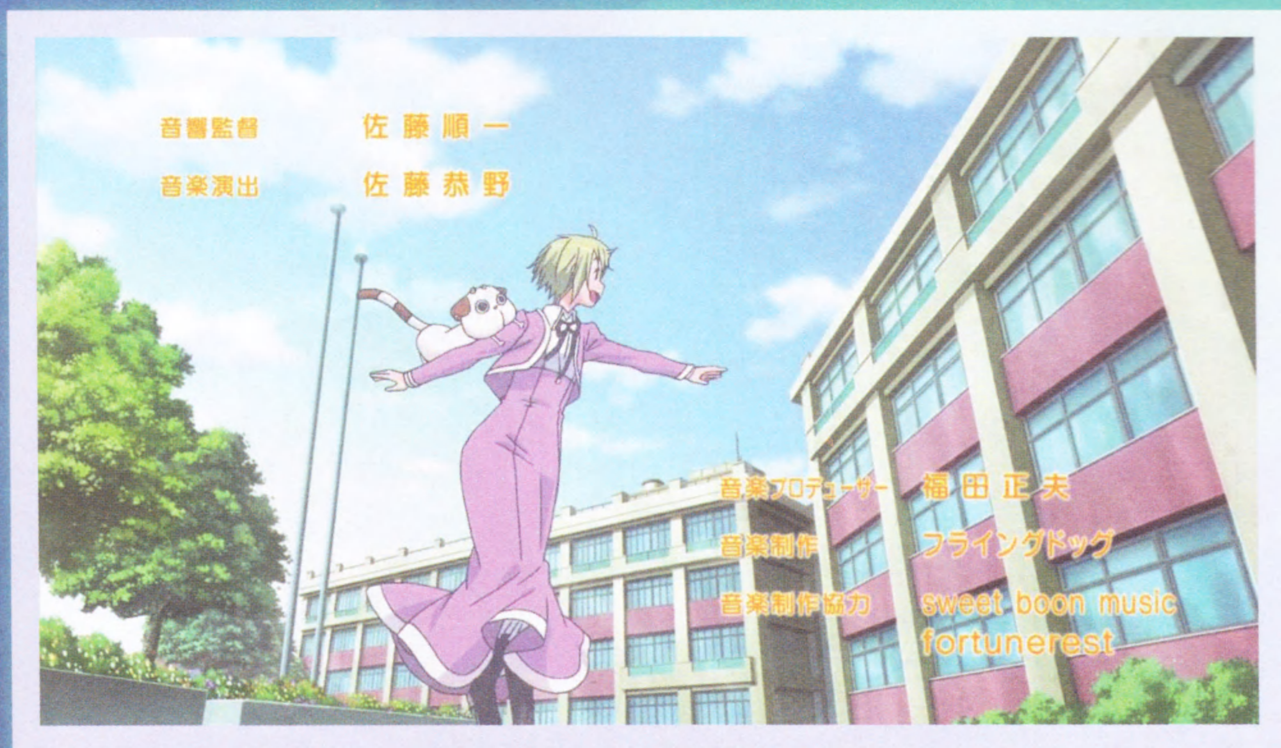
アニメ屋です。『あまんちゅ！』『ARIA』『たまゆら』／『M3ーソノ黒キ鋼ー』『Amazing Twins』『わんおふ』『ファイ・ブレイン』／『ケロロ軍曹』『カレイドスター』『プリンセスチュチュ』『おジャ魔女どれみ』『魔法使いTai！』・・・

说到佐藤顺一或许国内有一些新入圈的同好不太熟悉，但是要是提到他参与制作的名作『美少女战士』就基本上是无人不知无人不晓的了。

佐藤顺一，1960年生，日本动画监督，演出家。爱知县人。代表作有『金鱼注意报』、『美少女战士』、『青蛙军曹』、『ARIA』系列、『百变之星』、『玉响』系列等。师从月冈贞夫，东映动画1981年第一期研修生。1986年成为东映动画史上最年轻的系列监督，在那之后主要参与子供向动画的制作。1998年脱离东映成为自由动画人。2000年起成为当时所属的HALFILM的取缔役，因为这次没有专属契约，也与GONZO(『百变之星』)，SUNRISE (『青蛙军曹』) 等公司合作发表作品。2005年时与天野所属的MAG garden的业务往来增多，这就促成了最有名的治愈系动画『ARIA』以及『素描簿』的诞生。而MAG garden也负责将佐藤原案的多部原创动画进行漫画化推广。2009年HALFILM改组合并为TYO动画，他则继续担任取缔役直至2011年。

庵野秀明将他与鈴木俊二，薩川昭夫并称「日常剧集・三重奏」。也被人称作催人泪下的





佐藤顺一。而他常常自称「搞动画的」(「アニメ屋」)，原因是在参与『Z 高达』时，看到富野由悠季监督检查的分镜稿上被批了一句"你这个搞动画的"的时候，心里觉得这个词挺帅气的就这样延用至今了。现在他自己的推特上的自我介绍也依旧写的是「アニメ屋」。

由于在东映时兼任过自己演出剧集的音响监督，所以他对自己作品中的音乐使用非常讲究，通常在脚本分镜的阶段就决定了乐曲并配合乐曲安排作画。他的夫人佐藤恭野，往往会参与他监督作品的音响工作。所以经常能在职员表上看到他们夫妻两人的名字（另一对很有名的夫妻档应该就是福田和两泽了）。另外佐藤在声优的启用方面则是倾向于找有过合作的声优。不过主角的声优还是基本通过试音甄选的。

ARIA 时期的佐藤，为了忠实地反映取景地意大利威尼斯的风光，曾多次赴威尼斯实地考察（公款旅游吃喝），为作画留下了很多宝贵的素材。而对威尼斯的忠实再现，也引发了 ARIA 粉丝中远赴威尼斯圣地巡礼的热潮，而且至今未减。就连蓝华的声优斎藤千和新婚蜜月之旅也是去的意大利威尼斯。据说她到了威尼斯后，看到 ARIA 剧中的场景，都忘记自己是来度蜜月的，而把他的新婚丈夫忘在一旁，一个人疯去了。

ARIA 系列完结后，佐藤也陆续推出了『海物语』、『玉响』系列、『神之谜题』系列、OVA『-one off-』、OVA『绝灭危愚少女 Amazing Twins』等数部作品。除去少年向的『神之谜题』与 OVA『绝灭危愚少女 Amazing Twins』，基本每一部都延续了他在 ARIA 系列中的作风。而这每一部每一部都引导他走向『蓝海』监督的位置。

在这里要特别提到『玉响』系列。2010 年推出的 OVA『玉响』在宣传之初就表明了这是一部集结了『ARIA』制作阵容的诚意之作，几乎所有从『ARIA』开始关注佐藤的粉丝都坚信他会帮他们找回两年前的那份感动。OVA 一经推出就获得了广泛的好评，于是次年 2011 年，宣布 TV 动画化。2013 年再次动画化，2015 年初宣布以剧场四部作的形式推出完结篇，并于今年 4 月上映了最后一部，为该作画上了一个完美的句号。

声优方面，OVA 中他启用了竹达彩奈、阿澄佳奈、井口裕香、仪武裕子担任主角。主角的母亲则是大胆启用了绪方惠美。而对剧情有重要推动作用的摄影家则请来了『ARIA』水无灯里的声优——叶月绘理乃。TV 化后的新人物找来了打过交道的寿美菜子和广桥凉，二期的新人物则找来了东山真央和茅野爱衣。

音乐方面，坂本真绫包办了全系列的 OP 以及剧场版主题歌的演唱。OVA 与 TV 的 ED 则是与中岛爱合作，OVA 终盘充满乡愁与爱意的『夏鸟』至今仍旧回响在取景地——竹原的小镇上。此外与佐藤有过合作的 Marble，ROUND TABLE，清浦夏实（素描簿 OP，狼与香辛料 OP）均有参与该作的插入曲、角色歌的创作。

『玉响』系列本身的光盘销量放在时下的评判标准中，算不上是大作。不过那并不是该作唯一的盈利方式。该作最大的特点就是大大小小的活动以及随之带动的圣地巡礼。同时因为该作在企划阶段就得到了竹原以及周边地区的鼎力支持，当地的地方庆典都在动画中得到了如实的再现，而这些庆典也都成为粉丝圣地巡礼时不可或缺的一站。当然竹原也是非常积极地与制作方合作，当地甚至在每年 8 月还为剧













中的桃猫创造了一个新庆典，并在商店街中心为它立起了一座石像。这种与取景地深度合作，给当地和动画投资方带来双赢的模式，也让投资方看到了新的发展方向。此后类似的作品还有『轮回的拉格朗日』,『飞翔的魔女』等。

在 2015 年玉响进入完结篇的同时。MAG Garden 官网宣布『ARIA』系列时隔 8 年的完全新作剧场版将在年内发表，依旧是佐藤牵头制作。新作描述了动画完结后角色们的故事，并且是将原作中未动画化的故事配合天野的完全新作漫画一同改编而成。新人物由天野提供人设稿，声优则请来了中原麻衣和茅野爱衣。茅野也因此成功谱写了一个业界的励志佳话，因『ARIA』而立志成为声优，通过『玉响』与佐藤相识，最后参与到『ARIA』新作剧场版的制作。真的可谓爱衣酱大胜利，业界佳话大胜利。

2015 年对于『ARIA』粉丝绝对称得上是幸福的一年，不但有完全新作的剧场版，还有盼望已久的全系列蓝光化，多年绝版的周边书籍和周边商品的重版再贩，完全版漫画的刊行。几乎每个月都会有一两个好消息出来。就是在这种幸福感的伴随下，粉丝们迎来了 9 月 26 日的剧场公映。而就在上映 10 天后的 10 月 5 日，杂志官方又放出了一个重磅消息——『蓝海少女』动画化！总监督依旧是大家的老朋友——佐藤顺一。在那之后 ARIA 剧场版陆续在日本各处上映，并配合着各种声优活动、座谈活动、精选放映会、彻夜放映会、为『蓝海』赚足了制作成本（误）。





FUN FOR ALL. ALL FOR FUN 的『蓝海少女』

『蓝海少女』的作品原标题为『あまんちゅ！』,是一个天野自创的取自日语的海女（あま）和琉球语的渔师（海人／うみんちゅ）的词，她也在作中给出了对应的汉字——海女人。在『蓝海』连载的每一话扉页上都写着“Fun For All. All For Fun.”，就已经含蓄地表明了自己画这部作品的态度：这是一部献给所有人的快乐，而这一切也都是快乐使然。据说天野的责编在『ARIA』动画二期结束以后去冲绳度假回来，向天野形容了潜水运动的美妙之处，而天野则是展现出比责编还要高的兴致，跑去考取了潜水执照，甚至还置办了全套潜水装备，这也就促成了『蓝海』这样一部以现代日本为背景与潜水有关的漫画的诞生。

『蓝海』主要描写了学校潜水社团的日常与潜水活动。在连载初期的宣传口号就是「日常，时而潜水」，在日常回中经常会穿插介绍漫画的故事发生地——伊豆地区的风土人情。而在潜水回中，则非常详尽地介绍了潜水的相关知识，并向读者展现了美丽的水下世界。此外因为作者是猫奴，猫也有自己的专属回数。作中也有描写少女之间纯洁真挚的友谊，虽然现在圈内喜欢将这强行归入百合，但是最好不要把本作当百合漫画来欣赏，因为百合从来就不是天野漫画的重点。『蓝海』保持了一话完结的特点，每一话向读者揭示一个美妙的观点展示世间的美好，因此该作依旧可以算作一部治愈系的漫画。从这部作品开始，天野开始在作品中每个短故事里埋入伏笔，来增强整个故事的连贯性。在连载中期也开始少有地绘制了中篇长度故事，一个故事跨度达整整四个月。『蓝海』的单行本依旧是一本讲述一个季节里发生的故事，春夏秋冬周而复始。现在已刊行至 11 卷。

就在『蓝海』连载渐入佳境之时，MAG Garden 突然宣布连载切换至季度连载。以便作者进行另一项创作——孕育自己的宝宝。季度连载持续了近两年后，月刊连载恢复，而记录





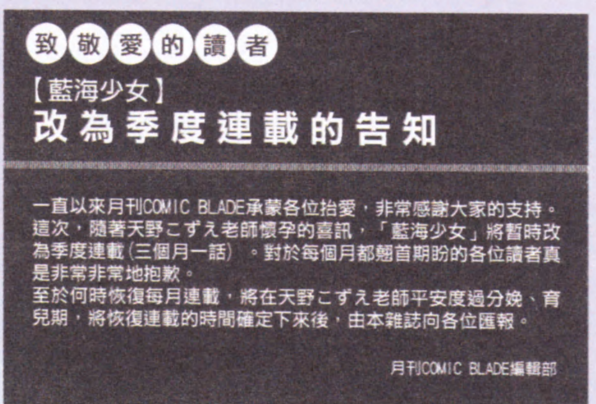


了天野在妊娠期，育儿期的点滴心得的日记漫画，被集结出版为『ままんちゅ！』。标题与封面设计都很贴近『蓝海』的单行本。漫画中天野将宝贝女儿称为自己家中的社长（书我们买了，钱拿去给社长买奶粉）。

虽然动画化的猜测在之前的几年间一直都有，但因为作品本身有运动系社团漫画的基因，在运动系已非主流的年代，也有不少人认为动画化可能性不是很大。而且该作是月刊连载，加上天野的妊娠期间转入季度连载，满打满算 1 年也就是 1 ～ 2 本单行本的内容，可供动画化的故事太少。即便如此，但是每当杂志社官方要发布『蓝海』的重大公告时，都会有一些粉丝以为是动画化的信号，这也正是作品的魅力体现。最近的一次就是 2015 年 1 月，当时漫画已有 9 本单行本，很多粉丝都有预感动画化终于要来了。结果到来的重大发表却是『ARIA』新作剧场版的上映，而且此后杂志社以及天野，佐藤的宣传重点都放在了新作剧场版上，『蓝海』的正常连载也变成了隔月连载。完全不像有动画化的意思。而就在期望与失望在心头交替的时候，杂志官网公开了动画化特报并公开了官网和相关制作人员名单。

某种意义上来说，这部作品的监督只能是佐藤。一方面原因是佐藤已经和 MAG Garden 构筑起了良好的信任关系。在动画化同样是天野作品的『蓝海』时，获得良好口碑，给双方都带来过良好收益的佐藤就是非常可以信赖的人选了，而且宣传上还能借『ARIA』的口碑和制作阵容，给作品吸引到更多的关注。另一方面原因是佐藤的经历。这些年佐藤制作的大多数都是治愈系动画，要描写潜水水下的风景佐藤拍过『海物语』，要描写校园日常生活，佐藤拍过『玉响』，要描写剧中的轻骑摩托，资料都在『one off』搜集过了。今后要是出二期冲绳篇，佐藤都已经取过材了。更何况佐藤的制作团队里很多人都是天野的粉丝，当年也参与过『ARIA』的制作，要如何体现天野的特色也是轻车熟路。而且『蓝海』从连载之初，佐藤就有拜读，也希望能有朝一日能够参与动画化制作。如此看来不找佐藤还能找谁呢？




致敬愛的讀者

【藍海少女】

改為季度連載的告知

一直以來月刊COMIC BLADE承蒙各位抬愛，非常感謝大家的支持。這次，隨著天野こずえ老師懷孕的喜訊，「藍海少女」將暫時改為季度連載（三個月一話）。對於每個月都翹首期盼的各位讀者真是非常非常地抱歉。

至於何時恢復每月連載，將在天野こずえ老師平安度過分娩、育兒期，將恢復連載的時間確定下來後，由本雜誌向各位匯報。

月刊COMIC BLADE編輯部





ARIA 剧场版下映后，『蓝海』的官网经历了一段时期的沉默后，开始了实质性更新，公开了角色人设以及相关日程。同时宣布在动画的取景地伊豆举办与『ARIA』的联合活动。天野也为此次活动特地绘制一幅精美的宣传海报。在这场活动上，两作声优齐聚一堂，『ARIA』声优将有着象征意义的接力棒交到了『蓝海』声优手中，宣告着一个新的时代的开始。活动中『ARIA』声优们也表示想要参与到『蓝海』的录制工作中去，而且大家都想让佐藤带他们去威尼斯旅游一趟。

在这里提一个小插曲。2016 年 1 月描写日本漫画出版业界的日剧『重版出来』开始放送，其中第一集的书店场景中，一个镜头扫到了当时正在进行宣传的『ARIA』完全版第一卷的海报。在第二集讲到了书店店员精心制做作者书角的情节，令人充分感受到了书店店员对作品对作者的爱。

故事发生在 6 月的时候，此时距离动画上映还有 1 个月，天野在推特上转载了一张文教堂ゲオ伊東店为推广『蓝海』而精心制作的书角的照片，并表示了感谢，引发了包括佐藤在内对重版出来第二集的集体回忆。天野转载之后，该店店员也在推特上予以回应表示对天野的感谢。这直接的互动简直让人看到了现实版的重版出来。

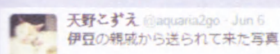




然而在 7 月发售的限定版第 10 卷脱销决定再版时，天野发出推特就是“重版出来”，同时 8 月的『蓝海』连载上也是一改决定再版时的文风，直接写了个“重版出来”。而这其中最神奇的地方就是为『重版出来』制作 BGM 的音乐人就是为『蓝海』OP 编曲的河野伸。虽然这只是一个偶然的巧合，却是一个令人感到美好的奇迹般的巧合。

再来说回作品，总体来说，这部动画是一部关于潜水的动画，故事背景又是在现代日本的伊豆地区，佐藤自然也是亲自奔赴伊豆实地考察取景，也为了能够真实地描写潜水运动，亲自下海潜水，不过第一次因为失败也亲身体会到了作中双叶遭遇的失败与内心的恐惧。不过在成功潜水之后，佐藤也亲身体会到了潜水的乐趣。而这些体验也都真实地反映到了作品中去。而且为了能够真实反映潜水运动的魅力，日本两大潜水者组织之一的 PADI Japan 也对剧中潜水器械的设定做出了不少协助。









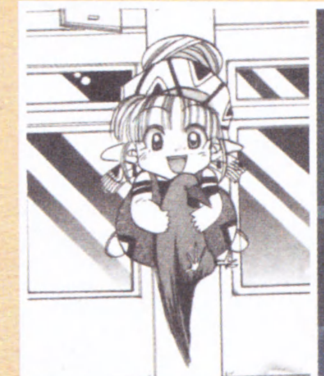
看过『ARIA』，特别看过漫画的朋友都知道，天野在作品里塞了很多前作的梗，也有请前作的角色客串出场，算是天野服务粉丝的一种体现吧。而在『蓝海』中这样的服务精神也仍旧健在。

已经看过动画的朋友一定会对潜水部顾问老师——火鸟真斗记忆犹新，对于从动画开始接触本作的朋友来说，她也不过就是一个如同大姐姐般好老师。不过对于从『浪漫俱乐部』就开始关注天野的人就不一样了，因为火鸟真斗是『浪漫俱乐部』的主人公火鸟泉行的姐姐！一方面证据是，真斗在『浪漫俱乐部』里确实有登场，而且漫画中真斗也表示自己有一个灵感很强的弟弟。在漫画后期也有学生时代的真斗登场。而且『浪漫俱乐部』的舞台是梦丘中学，『蓝海』的舞台则是梦丘高中。所以要说『蓝海』







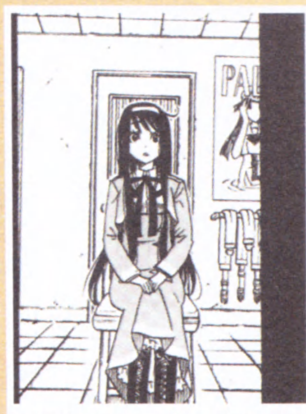














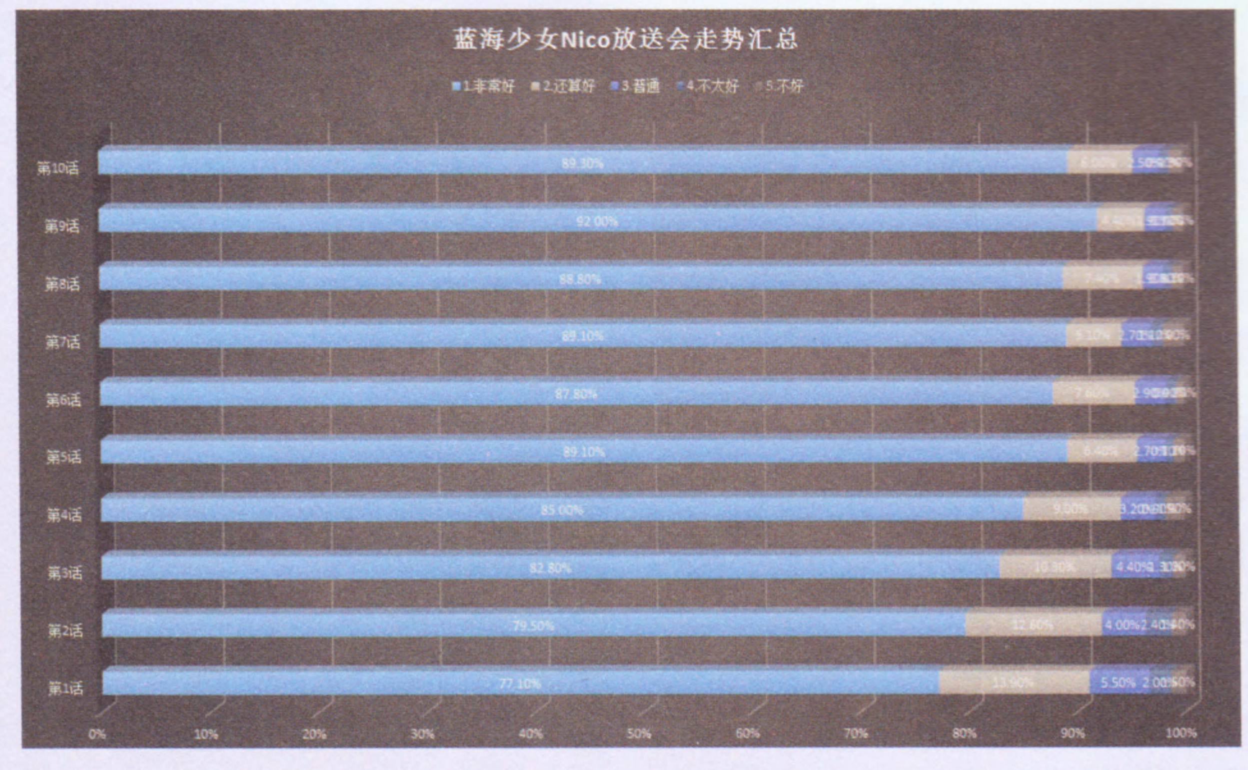
1）摩托车手背后的亚里亚社长
在动画第 2 集中，载着火鸟老师的摩托手穿着的夹克背后图案是亚里亚社长，这一点原封不动的保留自漫画，不知各位有看到吗？

2）宣传海报上的圆圆
第 7 集中 贴在教室门窗前的海报上的形象是『浪漫俱乐部』中的主人公，石之精灵——圆圆。

3）喵喵噗与姬社长
第 7 集中在伊东 MARINETOWN 的娱乐设施是『ARIA』动画中喵喵噗造型的亚里亚社长与姬社长

4）小茜与千鹤
在 OP 以及动画第 9 话中出现的双叶在东京的朋友在外形和性格上完全就是『ARIA』中的那两个人。而在动画版中佐藤也自然启用了那两个人的声优。算是圆了活动上『ARIA』声优们想要出演本作的愿望。而在这一话中双叶的造型让人不禁联想到 ARIA 时代的那个人。而且在动画中，小茜与千鹤也有了姓氏——水无和姬野，是在指谁，再清楚不过了。

5）PALAU 的海报
潜水部社团的张贴的海报 PALAU 的宣传海报，在原作中其实是水星领航员的灯里。不过为什么要怎么修改就不得而知了，明明社长都再现得好好的。



以上列举的也只是剧中的一小部分，其实天野在漫画里塞了不计其数与此类似的小捏他，如果有兴趣的朋友可以自己再去深度挖掘一下，这里就不多剧透了。

作品从内容来看，因为漫画故事充足，动画基本上是如实地对原作内容进行了再现，动画一集对应漫画两话左右的内容。因为漫画每一话都是从两个主角中的一个人的视角进行描写的因此在动画化时，对部分集数的顺序做出了调整，同时为了剧情上无太多逻辑硬伤，也对原作部分情节做出了相应调整。这些改动整体还算可以，不过在前面几话衔接还是略显生硬，到了中后期就好很多了。

作画质量方面 J.C.STAFF 算得上是业界中的质量信得过的单位了。作品几乎无走形，而且人设的伊东叶子本来就是天野作品的粉丝，在人设方面非常忠诚的再现了原作漫画的魅力，同时每一话都可以看到两位主人公发型发饰的变化，不重样的私服，这都令作品的角色形象丰满了许多。

这一次的动画 OP，佐藤继续选择与坂本真绫的合作，她书写的积极乐观的歌词配合着逐步高昂的旋律，很好地贴合了本期动画中双叶的心境变化。而完整版 OP 的高潮部分，以极其简单却具有画面感的歌词“影を落として飛ぶ鳥 歌うような陽射し水面へとのぼる息吹”（投下身影的飞鸟，如歌唱般的阳光，向水面升腾而去的气息）描绘出潜水时抬头望向水面时美景。在 BGM 方面选择了与老牌组合 GONTITI 合作，GONTITI 也为作中的插入歌提供了编曲。

前面也提到过茅野爱衣成为声优的契机是『ARIA』动画。茅野已经分别在『玉响』和『ARIA』剧场版中拿到角色，实现了和她尊敬的人一同创作作品的理想。而且她也通过优秀的表现，赢得了佐藤的青睐。在甄选『蓝海少女』大木双叶的声优时，佐藤很干脆的就把这个角色交给了她，而对于爱衣来说这次是从头参与一部喜欢的作品的制作，对她来说又是人生中的又一件幸事。而主人公小日向光的声优铃木绘理则是和前作『ARIA』的主人公声优叶月绘理乃的名字里的汉字都完全一样。就像佐藤回顾『ARIA』时说过的，只要是和『ARIA』牵扯上关系就有数不清的奇迹发生。不过『蓝海』虽然是一部以潜水为主题的动画，参与的声优除去顾问老师的伊藤静本来就持有潜水执照，其他 4 名主要角色的声优却都是旱鸭子。而在活动企划中，也有声优提议大家一起去考取潜水执照，去真正体验一次潜水。此外闪光奶奶由井上久喜子来配音，想听 17 岁配老奶奶，看『蓝海少女』就对了。

卡通脸在漫画中并无太多感觉，但在动画化后呈现的比例偏多，导致了一部分观众以此为理由直接放弃了本作。其次是一集两话的节奏问题。原作是月刊连载，读者有将近 1 个月的时间体会故事内容，发现画面的细节，而到了动画时两个月的内容被忠实地压缩到了 20 分钟内，对于从漫画开始就关注该作的朋友可能会感觉剧情发展得有些过快吧。

而且因为剧本的结构上必然是要将漫画中的第一个高潮做成 1 期的最终话，于是不得不将后继的一些剧情提前来演，也就造成了将近 5 集没有潜水的尴尬情形，大概对潜水感兴趣的朋友会有所不满吧。不过即便如此，每一集在 Nico 放送会上都有 90% 以上的好评率，其实也是蛮不错的成绩了。

与佐藤这些年创作的动画一样，『蓝海』并非那种放映一次给原作带带销量的广告动画。

除去动画的圆盘，相关的 CD，原创广播剧 CD 系列紧随蓝光发售。相关的角色商品也已经是企划发售了一大波的状态：手机挂链、挂画、徽章、手机壳、玻璃杯、文具等等，这都为动画的制作回笼了资金。而且这次官方还与参天眼药水直接合作，在作品中直接植入了广告，同时也专门为参天制作了『蓝海』版的广告。

此外本作从企划阶段就借鉴了『玉响』时的经验，积极和取景地进行深入合作，将当地圣地化。一方面可以促进当地旅游业的发展，制作方也可从中获得可观的收益。而安排在放送结束后的粉丝活动也可持续产生效应，带动相关产品的持续销量。伊豆方面对于一部难得宣传本地的机会也是牢牢抓住，推出了『蓝海』内装的巴士、城铁，作中的名胜也纷纷设立了『蓝海』的商品专柜。如果今年夏秋去伊豆旅游，那绝对是赚到了。另外因为这是一部潜水主题的动画，制作方也得到了日本 PADI 潜水组织的大力支持。潜水者杂志都有为本动画进行宣传推广，而且在伊豆当地潜水还能得到特制的角色卡片









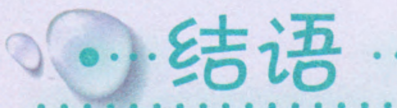


在 1 期动画上映之前，佐藤就曾表示，原作还有很多内容没有动画化，他与 STAFF 都希望能继续做下去。选择 17 岁来配闪光奶奶的理由之一就是原作中也有奶奶年轻时登场的回数，而在 1 期动画内容以及基本明了的现在，基本可以确定不会有奶奶年轻时的场面出现。可见这样的声优安排明显是朝着有 2 期去的。

此外在第 8 集中也可以从姐姐的前辈与路人的对话里，听出一些明显 1 期中无法实现的漫画后期的梗。而第 9 集中出现在楼梯尽头的自动贩售机则又是一个给观众信号：2 期的相关工作我们都已经在准备了，您就快掏钱吧（殴

而且动画在来年 1 月将举办粉丝活动，11 月发售的 Blu-ray 第 3 卷还将附赠新活动的先行购买申请券。对于一个完结后还能继续举办活动的动画，只要活动标题不是“大感谢祭”这往往都会是一个二期的信号。毕竟原作有很多很有趣的故事还没有拍出来呢。

2 期里的结局大概多半就是那个会让『ARIA』粉丝狂喜乱舞的故事吧。



结语 epilogue

动画放送前，佐藤就表示过『蓝海少女』在这一期里双叶位于故事情节的中心，而闪光则是人如其名地为她带来一线光明，拉着她前往快乐开心的世界。而故事发展到现在，双叶也已经从刚开始那个内向，对新生活充满不安的女孩，一点点变得开朗，发现了新的乐趣，对未来充满了期待。如果不出意外的话，动画里也应该会给她的努力和转变授予一个光荣的勋章吧。

最终话放送在即，来进行一下五步检查吧。

1. 准备 整理好心情
2. 位置 荧幕前方 优酷土豆
3. 时间 周五深夜 23：00 分
4. 空气 充足
5. 行动 来吧 向着未知的海域——潜行！

Giant Stride！▲



不氪金你真的可以变强（九）

『Fate/Grand Order』阿尔托莉亚的盛宴

『Fate/Grand Order』 Servent scanning record part IX.
You don't know the power of money side!

■文/岩烧碳渣 ■责编/如月千华 ■美编/小茧

Altria Pendragon (Alter)
阿尔托莉亚·潘德拉贡〔Alter〕

职阶	Saber	HP	1854 / 11589	ATK	1708 / 10248	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚各 1Hits	2 枚各 2Hits	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	魔力放出 A	7 回合	初期	赋予自身 Buster 性能提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
	直感 B	7 回合	灵基再临 [1]	获得大量暴击星星 [Lv.]	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14
	カリスマ E	7 回合	灵基再临 [3]	赋予己方全体攻击力提升 [Lv.](3 回合)	6%	6.6%	7.2%	7.8%	8.4%	9%	9.6%	10.2%	10.8%	12%

职阶技能	技能名	效果
	对魔力 B	自身弱体耐性提升：17.5%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	エクスカリバー・モルガン 約束された勝利の剣	A++	对城宝具	Buster		3Hits
	给予敌全体十分强力攻击 [Lv.]	450%	550	600%	625%	650%
	自身 NP 再充填 <OC 效果 UP>	10%	15%	20%	25%	30%



关于角色

『Fate/stay night』中第一款官方2P色阿尔托莉亚，于游戏原作Heaven's Feel路线中首次登场。是1P色也就是"原版呆毛王"（版本太多已经被迫用这个称呼了）被吞噬后的黑化版本，黑化后，阿尔托莉亚的性格有所改变，用一个萌属性来套用的话就是"女王"，冷酷且无情。防御力有所提高，但敏捷有所降低。外观上，肤色变白，瞳色也有所改变。铠甲设计除了变成黑色之外，铠甲表面还有血的纹样，这是其力量之源的诅咒所成的，初登场还会戴上面罩，颇为帅气。因为间桐樱的无限魔力支持，可以不停地释放宝具"Excalibur"，杀伤力惊人。

官方标记为"Saber Alter"，国内一般称为"黑 Saber"。不过现在呆毛王的衍生产品太多，又因为在『Carnival Phantasm』里艾尔托莉亚有着将呆毛拔掉自主转变为黑 Saber 的恶搞场景，所以粉丝们也一般将黑 Saber 称为"无毛"，以便跟"呆毛"进行区分……都 TM 赖武内……

在『Fate/Grand Order』里，立绘会随着灵基再临次数逐渐越穿越少，而原版呆毛反而会越穿越多，所以玩家们纷纷表示"亚瑟王不懂人心"，而无毛则是"懂人心"的代表。

在『Fate/hollow ataraxia』有喜欢吃垃圾食品的设定，是蓝蓝路教主的忠实信徒（雾）。

角色解析

拥有跟 5 星原版阿尔托莉亚一样的技能和宝具。"カリスマ"和"直感"的 Rank 跟呆毛比有所降低，又因为是 4 星的关系所以白值稍逊 5 星原版呆毛，不过依然是顶级超强 Saber。特别是在开放了圣杯升级功能后，100 级的无毛白值 ATK 甚至还超过了 100 级呆毛，非常值得培养。

招牌技能"魔力放出"配合 Buster 全体宝具高倍率，能够瞬间歼灭大部分的杂兵，甚至在一些 Boss 战中也能大活跃。"カリスマ"对攻击力提升有限，但能够增益全队，如果队伍中缺乏 Buff 提供者，可以升高一些。"直感"虽然有点微妙，但升高了能够在当回合提供一定数量的暴击星星，如果队伍里有集星技能的英灵，那么这个技能就非常有用了。值得一提的是，因为黑化的原因"骑乘"没有了，所以 Quick 性能有所降低，不过反正只有一枚 Q 卡，本身就很微妙，所以无所谓就是了。

没有生存类技能，但整体性能十分优秀，单独进攻以及辅助都非常不错，威力十足的光炮值得仰仗，所以跟大多数英灵搭配起来都很顺手。礼装选择方面建议为了发挥出宝具杀伤力的特长，搭配 NP 充填系的礼装，以求尽快释放宝具。虽然三个技能都挺优秀，不过一般还是作为光炮发射台使用的无毛，要尽快升满的自然是"魔力放出"了。

总评

不负"最优"之名的顶级光炮发射台。



Altria Pendragon (Archer)

阿尔托莉亚・潘德拉贡〔Archer〕

职阶	Archer	HP	2134 / 14553	ATK	1742 / 11276	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster			
	1 枚各 3Hits	2 枚 各 3Hit	2 枚 各 4Hits	5Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	サマー・スプラッシュ！ A+	8 回合	初期	赋予自身 Arts 性能提升 [Lv.](3 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
				赋予己方全体防御力提升 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%
	海の家の加護 EX	6 回合	灵基再临 [1]	自身 HP 回复 [Lv.]	2000	2300	2600	2900	3200	3500	3800	4100	4400	5000
				自身 NP 减少	10%									
	ビーチフラワー B	7 回合	灵基再临 [3]	赋予己方全体攻击力提升 [Lv.](3 回合)	8%	9%	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	18%
				赋予己方全体 [男性] 星星获得量提升 [Lv.](3 回合)	18%	20%	22%	24%	26%	28%	30%	32%	34%	38%

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 A	自身弱体耐性提升：20%
	単独行動 A	自身暴击威力提升：10%
	陣地作成 A+	自身 Arts 性能提升：10%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	エクスカリバー・ヴィヴィアン 陽光煌めく勝利の剣	A	对人宝具	Arts		10Hit
	给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	900%	1200%	1350%	1425%	1500%
	概率减少对象 NP20%	70%				
	自身 NP 再充填 <OC 效果 UP>	20%	25%	30%	35%	40%



关于角色

『Fate/Grand Order』中在夏日泳装活动实装的泳装版阿尔托莉亚，武内社长不要脸系列第不知道多少弹。提问，当呆毛王拿起了水枪，她会变成什么？没错，那就是 Archer 啦！反正 Archer 这职业是个英灵拿起飞行道具就能当的啦。不过明明拿了个水枪，宝具“阳光璀璨胜利之剑”喊起来还是“Excalibur Vivian！！！”，而且最后是一顿乱砍，所以水枪只是个装饰么！？“不过原本 Excalibur 就是由湖之妖精薇薇安（Vivian）那得而来的，有个水属性也没什么奇怪的吧？”很好，呆毛王你赢了。

这次的理由是因为呆毛王因为湖之妖精的加护无法在水里尽兴玩耍，所以就在沙滩上挥起了正在哭泣的圣剑开始切西瓜游戏，无意中又抓起了玩生存游戏用的水枪，哦耶！新职阶诞生了！，不过为何不能尽兴玩耍呢，实话告诉你啊，因为湖之妖精给予的加护让呆毛能够在水上行走，所以，呆毛完全没有去学游泳的理由，也就是说她压根就不会 you——（被水枪打飞

（一身水回来）啊嚏！对了，因为水枪的存在，水枪王还有了 A Rank 的“阵地作成”，也称为“魔力放出（水）”，这在水枪生存游戏中是霸主一般的存在，呆毛也靠着这个技能称霸了 Water Blitz 世界杯，当然这是另一个故事了。在海边，原本就被称为“饭桶”的大胃王食欲更为旺盛了，其慷慨大方的点餐、让人心旷神怡的进食以及吃饱后让人治愈的笑容，脑补一下就让人幸福呢。

值得一提的是，仅在使用“海の家の加護”技能时，水枪王的动作是不一样的哦，果然在海边时，水分补充是很关键的呢 wwwww

角色解析

初实装 NP 效率属于呆毛王系列的正常水平，结果运营强行扶了一把，增加了 NP 获得量，摇身一变就成了顶级 Archer，你说你们这些正经用弓的，要知耻！要知耻啊！

因为指令卡 Hit 数都挺高，所以出星挺多。招牌技能“サマー・スプラッシュ！”能够给予全队防御力上升并提升自身 Arts 性能 3 回合，十分逆天，团队自身一把抓。“海の家の加護”能够以降低自身 10NP 为代价，大幅度回复 HP，不过要记得千万别在准备放宝具的回合使用此技能哦。宝具终于改成了 Arts 单体，而且因为有概率降低敌 NP 的效果，让此宝具好评如潮。而且因为有“サマー・スプラッシュ！”提升 Arts 性能的情况下，还有一个“魔力放出（水）……哦不，“阵地作成 A”，让水枪王的 Arts 指令卡性能十分赖皮，宝具 10Hit 而且有 NP 再充填效果，配合 Archer 的星星分配高权重，在有暴击保证的情况下，宝具起头的 3Arts Chain 让宝具连发成为可能。

虽然跟其他大多数 Archer 比起来水枪王并没有闪避、无敌之类的生存技能，但全队防御上升还是有一定生存力的。拥有总计 3 枚 Arts（算宝具在内）的水枪王在蓝卡队中非常关键，有玉藻前和孔明等蓝卡队主力的辅助，能够反复地释放宝具和技能，生存能力和攻坚能力成倍增加。当然自身单独运用也有非凡的实力，也不挑礼装，增加暴击伤害或者 Arts 性能或者打星效率的都可以。技能当然首先升满“サマー・スプラッシュ！”了，之后队伍男比例高的话可以选择升“ビーチフラワー”。

总评

官方外挂，任何队伍的主力打手，蓝卡队主力 Archer。



阿尔托莉亚·潘德拉贡〔Lancer〕
Altria Pendragon (Lancer)

职阶	Lancer	HP	2288 / 15606	ATK	1699 / 10995	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚 各 1Hits	1 枚各 2Hit	2 枚各 3Hits	5Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	魔力放出 A	7 回合	初期	赋予自身 Buster 性能提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
	カリスマ B	7 回合	灵基再临 [1]	赋予己方全体攻击力提升 [Lv.](3 回合)	9%	9.9%	10.8%	11.7%	12.6%	13.5%	14.4%	15.3%	16.2%	18%
	最果ての加護 EX	8 回合	灵基再临 [3]	自身 NP 增加 [Lv.]	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
				解除弱体状态										

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 B	自身弱体耐性提升：17.5%
	騎乘 A	自身 Quick 性能提升：10%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ロンゴミニアド 最果てにて輝ける槍	A++	対城宝具	Buster		2Hit
	赋予自身无敌贯通状态 (1 回合)					
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	300%	400%	450%	475%	500%
	自身 NP 再充填 < OC 效果 UP>	20%	30%	40%	50%	60%

关于角色

『Fate/Grand Order』主线第六章中首次实装，但跟第六章剧情里的“狮子王”并不是同一状态，所以即使通关了第六章在图鉴里也看不到枪呆毛，只有抽到了或者是用过好友的支援枪呆毛才能看到哦。因为跟狮子王没关系所以这里就不剧透第六章的剧情了，只能说主线很赞，强烈推荐。

4 星枪阿尔托莉亚的非黑化版本，最终灵基后的立绘一个露上乳一个露下乳下，都非常懂人心，我们誓死追随。因为主武器使用的是圣枪并不会受到圣剑肉体生长停止的影响，所以枪阶的呆毛变成了御姐，乳量也暴增。从绘师石田あきら在推特上的爆料来看，圣枪呆毛的乳量暴增来自于社长武内的授意，所以，都 TM 赖武内。

性格虽然比圣剑版呆毛合理、冷静得多，但没有失去人性。性质也变成了神灵，可勉强称之为接近女神的存在。或者可以这么说，因为从少女成长为了大人，在她的选择上多了份从容，作为王的存在形式非常理想，这大概是原版呆毛所追求的理想姿态吧，包括乳量。

值得一提的是，此枪呆毛在整个 FGO 里也是极为特殊的存在，为什么呢，因为她是唯一一位 My room 语音会被灵基再临状态所限制的英灵。大家都知道，一般 My room 语音会随着绊的等级上升而逐步开放，但枪呆毛则需要灵基再临同步上升才能逐步开放，比如想听绊等级 3 之后开放的语音需要灵基再临 [2] 后才能听到，这种独一无二的设置让人挺摸不着头脑。



角色解析

指令卡为标准的 Lancer 配置 BBAQQ，虽然只有 1 枚 Arts 但 Quick 和 Arts 的 NP 增加量都挺高，所以整体 NP 效率并不差。因为 Saber 职阶比较微妙的技能“直感”被替换成了“最果ての加護”这个 NP 充填系的技能，比起其他的阿尔托莉亚能够更加迅速地释放宝具，所以枪呆毛在队伍中的运用会更加偏向宝具轰杀。有着其他两个标配技能的加成，让枪呆毛的宝具威力十分惊人，同时还附有“无敌贯通”特性，面对回避或者无敌的敌人丝毫不惧，颇有霸王硬上弓的风范。不过值得一提的是，宝具跟枪无毛不一样，无法无视防御力，所以面对死命叠加防御力上升的敌人可能没办法轰出漂亮的伤害来。



与强攻想对应的就丝毫没有的生存能力，所以枪呆毛适合的，是那些进程较短的关卡。长期战的话需要配置辅助角色以加强她的生存能力。同时还有一个问题就是枪呆毛的强度跟三个技能的等级直接相连，要想强，能够全满是最好的。但这样就总计需要 110 个骑士勋章和大量 QP，这个稀有素材出率不高，玩家能做的只有肝而已。

综上所述，枪呆毛因为有 NP 充填系技能所以不挑礼装，强化攻击或者宝具伤害的都可以。一定程度需要辅助型队友配合，否则可能支持不了太久。比较吃练度，如果没有足够素材建议先升满“最果ての加護”，再去提升“魔力放出”。

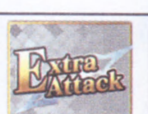
总评

枪阶实用光炮，“无敌贯通”是一大特色。

Altria Pendragon (Santa Alter)

阿尔托莉亚・潘德拉贡〔Santa Alter〕

职阶	Rider	HP	1805 / 11286	ATK	1543 / 9258	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster			
	2 枚 各 1Hits	2 枚各 2Hit	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	聖者の贈り物 EX	7 回合	初期	己方单体 HP 回复 [Lv.]	1500	1700	1900	2100	2300	2500	2700	2900	3100	3500
				赋予目标单体星星获得量提升 (3 回合)	30%									
	直感 A	7 回合	灵基再临 [1]	获得暴击星星 [Lv.]	5	6	7	8	9	10	11	12	13	15
	魔力放出 A-	7 回合	灵基再临 [3]	赋予己方单体 Buster 性能提升 [Lv.](1 回合)	25%	27%	29%	31%	33%	35%	37%	39%	41%	45%

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 A	自身弱体耐性提升：20%
	騎乗 A	自身 Quick 性能提升：10%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	エクスカリバー・モルガン 約束された勝利の剣	A++	对城宝具	Buster		3Hits
	给予敌全体超强力攻击 [Lv.]	450%	550%	600%	625%	650%
	自身 NP 再充填 <OC 效果 UP>	10%	15%	20%	25%	30%



关于角色

花式阿尔托莉亚系列圣诞版。圣诞活动附赠英灵，灵基再临一共需要 4 个 KFC 全家桶，十分符合无毛喜欢垃圾食品的性格。不过圣诞无毛因为心中充满了对圣诞老人的憧憬，所以性格稍微比起 Saber 阶的无毛亲切了一点点。决心做孩子们的好伙伴，身上背了一大袋礼物，所乘的雪橇是她自己亲手制作的，名字叫做拉姆莱二号。取骏马和雄狮的形象，用白蜡树枝搭成，可怎么看都像是河马。攻击模型会用礼物袋子攻击敌人，让人非常担心里面的礼物是否会坏掉。宝具虽然依然是“Excalibur Morgan”，但开大音量仔细听，会听到圣诞无毛唱圣诞歌哦。角色资料显示体重为 52kg，让无数玩家吓坏了，不过还好立刻有开放羁绊故事解释说这是算上礼物的重量。

说个题外话，为何圣诞活动的角色会是黑化阿尔托莉亚呢？这是有历史根据的。在德国民间传说中，就有着“黑圣诞老人”的出现，德语写作“Knecht Ruprecht”，常与圣诞老人的原型“圣尼古拉”一同出场，对答应向神祈祷的“好孩子”给予苹果和种子，对拒绝向神祈祷的“坏孩子”会用灰色礼物袋敲打，圣诞无毛用袋子攻击的梗估计也是来自这。一些地区的传说中还会在圣诞靴里塞树枝，以让家长去鞭打“坏孩子”。

角色解析

Rider 职阶的阿尔托莉亚，配卡还是 BBAAQ，依旧白瞎了那个“骑乘”技能。不过跟本体和大多数衍生比起来，职阶 Rider 附加的暴击星星分配权重让圣诞无毛受益良多。本身 NP 效率一般，要没暴击加速 NP 积攒想放出宝具恐怕有点难了。因为是活动赠送英灵所以双围白值比其他 4 星英灵稍低一点点，但有宝具等级 5 的优势，堪称早期 Rider 阶第一光炮。同时，全新技能“聖者の贈り物 EX”使得圣诞无毛又能输出又能奶。虽然本身不能打星，但技能附带的 3 回合星星出率提升给能够打星的队友的话，就很可怕了，就算是给一些不能打星但是攻击段数高的英灵（比如宝具 Hit 数高的大流士三世之类的）提升都非常明显。“魔力放出”Rank 有所降低，不过效果依旧优秀。因为换了职阶的关系“直感”不再那么鸡肋，能够在缺少暴击星星的回合瞬间产星补上暴击空缺，在众多“直感”中圣诞无毛的这款算是给对人了。

圣诞无毛因其高宝具等级带来的高伤害以及技能“聖者の贈り物 EX”带来的高 HP 回复量，成为能够加入任何队伍的万能选手。不过比较平庸的 NP 效率可能需要一些 NP 充填系或者 NP 获得量增加之类的礼装去填补。不过身为 Rider 却没有增加暴击伤害的方法确实有点浪费就是了。

圣诞无毛三个技能都很优秀，需要根据玩家的需求去选择优先升级对象。比如需求高伤宝具的玩家可以优先升满“魔力放出”，需求奶妈的可以升满“聖者の贈り物”，需求暴击辅助的可以升满“直感”。

总评

4 星顶级战力，全面且廉价，美好的事物都是免费的，比如阳光、空气、还有圣诞无毛（好像说过好多次了）。



Charles Babbage
查尔斯・巴贝奇

职阶	Caster	HP	1959 / 10887	ATK	1113 / 5996	罕贵度	☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚各 1Hit	2 枚各 2Hit	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	一意専心 C	8 回合	初期	赋予自身 NP 获得量提升 [Lv.](3 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
				赋予自身星星集中率提升 [Lv.](1 回合)	500%	550%	600%	650%	700%	750%	800%	850%	900%	1000%
	機関の鎧 EX	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身攻击力提升 [Lv.](1 回合)	15%	16%	17%	18%	19%	20%	21%	22%	23%	25%
				赋予自身无敌 (1 回合)										
	オーバーロード D	7 回合	灵基再临 [3]	赋予自身宝具威力大幅提升 [Lv.](1 回合)	15%	16%	17%	18%	19%	20%	21%	22%	23%	25%
				赋予自身灼烧 (5 回合)	300									

职阶技能	技能名	效果
	道具作成（偽）A	自身弱体赋予成功率提升：10%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ディメンジョン・オブ・スチーム 絢爛なりし灰燼世界	A++	对军宝具	Buster		4Hits
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	400%	500%	550%	575%	600%
	防御力下降 (3 回合)< OC 效果 UP>	10%	12.5%	15%	17.5%	20%

关于角色

所以说为何 Caster 阶没有阿尔托莉亚，武内你给我出来！

咳咳我们来说说同为英国人的查尔斯・巴贝奇吧。他是英国著名数学家、发明家、机械工程师以及科学管理先驱者。世界上第一台可编程机械计算机的设计者，并由于提出差分机以及分析机的设计理念，还被成为电脑先驱。在 Fate 世界观中，被称为“蒸汽王”，以他为原型由美国作家威廉・吉布森 & 布鲁斯・斯特林撰写的小说《差分机》是世界首部“蒸汽朋克”小说。

『Fate/Grand Order』主线第四章中首次登场，制造了大量的机械步兵，自身也变成了机械人。大概是因为现实中巴贝奇死后，其大脑的一半被英国王立医学会保管，另一半则在英国国立科学产业博物馆中展出的关系，有了“只保有大脑的蒸汽机械”这个设定吧。画师 I-IV 有说过，机械的设计参考了旧英国绅士的衣着，头部是山高帽，身体部分是蝴蝶领带和燕尾服。性格很严肃，对圣杯的愿望是“蒸汽文明世界的到来”，但现界是已经是现代社会，获得了一定的知识后，认为现在这样也不错。角色模型非常巨，在所有英灵中都属于超大型。

题外话，机械设计得挺像『樱花大战』系列里的光武，所以有很多跟『樱花大战』以及跟樱 Saber 冲田总司的同人恶搞。



角色解析

超级另类的 Caster，配卡首先就已经非同一般，BBAAQ 的 Saber 配卡，Buster 全体攻击宝具，三个技能都是自身强化的攻击型。HP 在 3 星英灵中属于高位，但 ATK 则属于倒数，索性 B 卡多能够弥补上这个输出差距。NP 效率尚可，同时还有技能“一意専心”来提升 NP 获得量，不过同技能带来的集星可用范围很窄，比较鸡肋。“オーバーロード（过载）”虽然能给自己带来 1 回合的宝具威力提升但会给予自身 5 回合的灼烧伤害，技能等级低时会很亏。由此可见，巴贝齐属于爆发伤害型 Caster，宝具演出的蒸汽喷射一飞冲天十分带感。一般 Caster 如果宝具是 Buster 的话恐怕都会被人诟病，但巴贝齐不一样，为什么，因为人家可以串 Buster Brave Chain！ 这个优势足以在众多优秀输出 Caster 中占有一席之地。同时，其宝具倍率有宝具强化副本提升过，所以宝具伤害在同罕贵度的英灵中也算上乘了，还附带防御力下降 3 回合的优质 Debuff，如果手头没有全体攻击宝具的 Caster 可以考虑练一个，或者手头有强化 Buster 的辅助英灵想选择增加 Buster 宝具的英灵的话，可以练一下 Caster 职阶的巴贝齐。



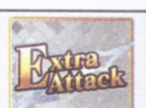
生存力方面因为有“機関の鎧”带来的 1 回合无敌所以能够避开一些致命一击，但同时附加的 1 回合攻击力上升会被浪费掉，如何取舍会是一大难题。礼装建议搭配提升 Buster 性能的或者攻击力的礼装，以弥补平 A 输出不够的弱势。技能升级建议优先提升“機関の鎧”以缩短冷却时间，或者迅速提升“过载”让那 5 回合的灼烧物有所值。

总评

3 星 Caster 中比较能打的小光炮，喜欢机械的玩家或者需要 Buster 宝具的玩家可练。

Mysterious Heroine X
迷之女主角 X

职阶	Assassin	HP	1862 / 12696	ATK	1817 / 11761	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡				Extra Attack
	1 枚各 1Hits	2 枚各 2Hit	2 枚各 4Hits	4Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	支援砲擊 EX	10 回合	初期	1 回合后中概率赋予敌全体眩晕 [Lv.]	60%	62%	64%	66%	68%	70%	72%	74%	76%	80%
	直感 C+	7 回合	灵基再临 [1]	获得暴击星星 [Lv.]	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14
	銀河流星剣 C	8 回合	灵基再临 [3]	攻击 [Saber] 时自身星星获得量大提升 [Lv.](3 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%
				赋予 [Saber] 特攻 [Lv.](3 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%

职阶技能	技能名	效果
	コスモリアクター A	自身暴击星星获得量提升：10%
	騎乗 EX	自身 Quick 性能提升：12%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ひみつかりばー 無銘勝利剣	EX	对人宝具	Quick		12Hits
	给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	1600%	2000%	2200%	2300%	2400%
	对 [阿尔托莉亚脸] 特攻 <OC 伤害 UP>	150%	162.5%	175%	187.5%	200%



关于角色

谁说过 Fate 系列的脸面阿尔托莉亚是个只会使剑的英灵？

人家剑也会使、弓也会使、枪也会使、驯鹿也能驾驭、就连同族的 Saber 也会去暗杀！！没错，人家阿尔托莉亚披了个马甲又来了！

“迷之女主角 X”，因为活动“Saber Wars”中被莉莉称为“X 师傅”而被玩家们沿用如此爱称。首次出现，是在 2013 年型月愚人节弄出来的黄金十二宫恶搞类游戏——“黄金十二女主角 · 路地里五月”中，作为要诛灭其他阿尔托莉亚脸衍生角色而出现的迷之马甲。其实很简单，干掉社长武内崇就可以了。X 师傅为了达成目的，化身为暗杀者，抛弃了骑士道精神，做起了“与阿尔托莉亚脸的角色见面就宝具糊脸”之类的勾当。双刀流，另一把剑是无毛的黑色圣剑，说不定，黑 Saber 已经被……

只要是阿尔托莉亚脸就算是抹杀对象，所以尼禄、贞德、冲田总司这类无辜躺枪的也算在这里面，莫德雷德因为坑爹所以天道有轮回，苍天饶过谁。在羁绊幕间剧情里，X 师傅就曾见到小莫二话不说直接开砍。活动“Saber Wars”中还有“迷之女主角 Z”出场，配色有区别，战斗语音也不一样，后来也没再出现。

X 师傅的招牌台词是“我はこの一聖剣に賭ける修羅（吾乃一圣剑赌命之修罗）”，捏他自 Nitro+ 的名作『鬼哭街』里孔涛罗的名句“我はこの一刀に賭ける修羅（吾乃一刀赌命之修罗）”。果然是跟虚渊玄关系太亲的关系么……

角色解析

FGO 第二个实装的 5 星 Assassin。明明是个 Assassin，却有吓死人的“骑乘 EX”，自带 12% 的 Quick 版“魔力放出”，其他 Assassin 都傻眼了。配卡是非常规的 BAAQQ 二 Quick 配置，稍微有点浪费了那么好的“骑乘 EX”。目前 FGO 中供星性能最优质的供星能手。平砍 Hit 数高能打星就不说了，阿尔托莉亚衍生物常有的技能“直感”在 X 师傅身上获得了最优的表现机会，同时宝具“無銘勝利剣”Hit 数也极高，这些特性能够保证 X 师傅不管当回合有没有她的指令卡，都能够提供最少一人份暴击所用的星星。技能 1“支援砲擊”比较微妙，敌全体眩晕看起来虽然很强力，但延后一回合释放不好预判。有可能敌人已经不在了，也有可能 X 师傅自己不在了。技能 3“銀河流星剣”则让 X 师傅犹如获得了半个 Archer 职阶，能够在面对 Saber 的时候也能有不错的战斗力。X 师傅的招牌，当然还是那逮着阿尔托莉亚脸打的特攻宝具“無銘勝利剣”了，本身就比多数 Quick 单体宝具倍率高一些，在面对阿尔托莉亚脸的英灵时还能让伤害翻一番，如果对方还是 Saber 的话那就更可怕了，说的就是你们，小莫、小莫爹、还有那边吃汉堡包的和唱歌的。

X 师傅弱势之处在于，继承了阿尔托莉亚一如既往的没有生存能力，滞后一回合还很容易失败的“支援砲擊”只能算半个控制。同时 Arts 指令卡的 NP 获得量较少，如果想攒 NP 还是优先 Quick 吧除非是想凑 Arts Chain。礼装选择推荐增强 Quick 性能的或者增加星星获得量的。技能一般优先“直感”以强化供星能力，“銀河流星剣”对 Saber 特攻效果不佳，除非实在没 Archer 用否则不用太去提升它。

总评

对阿尔托莉亚脸攻击特化的超级供星能手。



Caligula
卡利古拉

职阶	Berserker	HP	1374 / 7303	ATK	1211 / 6831	罕贵度	☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	3 枚各 1Hits	1 枚各 3Hit	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	加虐体質 A	7 回合	初期	赋予自身攻击力提升 [Lv.](3 回合)	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%	24%	26%	30%
				自身防御力下降 (3 回合)	10%									
	皇帝特権 A	7 回合	灵基再临 [1]	60% 概率赋予自身攻击力提升 [Lv.](3 回合)	20%	22%	24%	26%	28%	30%	32%	34%	36%	40%
				60% 概率赋予自身防御力提升 [Lv.](3 回合)	20%	22%	24%	26%	28%	30%	32%	34%	36%	40%
				自身 HP 回复 [Lv.]	1000	1200	1400	1600	1800	2000	2200	2400	2600	3000
	在りし日の栄光 B	5 回合	灵基再临 [3]	赋予自身 Buster 性能提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
				自身 HP 减少	500									

职阶技能	技能名	效果
	狂化 A+	自身 Buster 性能提升：11%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	フルクティクルス・ディアーナ 我が心を喰らえ、月の光	C	对军宝具	Arts		
	高概率赋予敌全体技能封印 [Lv.](3 回合)	100%	125%	137.5%	143.8%	150%
	高概率赋予敌全体宝具封印 < OC 概率 UP>(3 回合)	70%	75%	80%	85%	90%

关于角色

罗马帝国史上最荒淫的暴君，尼禄的叔父。『Fate/Grand Order』主线第二章中首次登场，是个喜欢嗜虐的虐待狂，但又疯狂地喜欢着罗马，喜欢着尼禄，这个“喜欢的定义”跟某“奇怪姿势的人”不一样，所以被玩家们称呼为“鬼舅”。

最初是人人爱戴的明君，但却突然爱上了月亮并因此陷入了疯狂。被暗杀前，他都是以恐怖支配罗马帝国的。虽然是 Berserker，因为狂化 A+ 的影响所以无法控制自己，但被吸引而与尼禄或其他罗马人接触的时候，会执行幸运判定，成功的话便能停止暴走。攻击方式是赤手空拳，在截稿前为止 Fate 系列所出的英灵中，跟『Fate/EXTRA』中的 Assassin 李书文一起是唯二没有武器的英灵。

明明是罗马众英灵中的一员，但不知为何在玩家心中存在感很低，明明单独拿出来看角色设计冲击性很高的说。只能感慨罗马那堆英灵……造型……太刺激了，一个胖子一个袒胸露乳一个奇怪姿势，鬼舅反而是最朴素的一个。当然，这也跟他 2 星英灵的定位有关吧，所以这应该怪庄司?



角色解析

又一个宝具没有伤害的 Berserker，但鬼舅的输出能力在全 Berserker 中来看都是排得上号的。这都是因为在角色强化任务中，追加了第三技能“在りし日の栄光”的缘故。等级升满后冷却时间只有短短 3 回合的技能，岂有弱的道理? 3 回合 1 次 50% 的 Buster 性能提升，太可怕了有木有。



配合“加虐体質”高百分比的攻击力提升，以及本就强力的“皇帝特権”，三重强化，攻击力足以超越 5 星 Berserker。当然，脆皮程度也比 5 星 Berserker 强多了。职阶关系本来就脆，还得加上“加虐体質”自带防御力下降，“在りし日の栄光”还要扣 HP，想要使用好鬼舅，要不就将其当作使完即弃的 RPG，要不就给他配备一个吸引伤害的 T 吧。

鬼舅还有一个有趣的价值，就是宝具带来的 3 回合宝具封印，这在 Boss 战中效果非常显著，因为宝具封印状态中，敌人的 NP 槽是不会涨的，也就是说即使敌人是 Assassin 这种只有 3 格 NP 槽的麻烦职阶，中了宝具封印 3 回合后，也得变成 6 回合才能释放宝具。如果让鬼舅带上“退场时给予敌单体宝具封印”的特殊礼装，就更能发挥出鬼舅的特殊用途了。

技能建议优先升满“在りし日の栄光”，然后是“皇帝特権”，毕竟这是唯一的提升生存能力的技能了。

总评

平砍型廉价打手，宝具封印是有趣的特殊运用。▲

▼『琴浦小姐』名义上的圣地琴浦町也在鸟取县，可以看做是鸟取县“漫画王国”的一部分



Work depends on the intensification of personality, requires for the development of his art the companionship of ideas.

自深深处，在细节中

——追寻夏日风物诗的山阴道圣地巡礼之旅·鸟取篇

■文/完蛋了的国王 ■责编/稗田、haru ■美编/小茧

神在高处 路在脚下

God is high, the road is under his feet.

由于本次吉祥航空推出的夏季包机是一个米子进，大阪出的开口航班，如果想高效的在岛根、鸟取、京都、大阪几个区域内尽可能多地造访景点和圣地巡礼，整个6天的行程必须安排得非常紧凑。好在根据行前的攻略和实际到达后的体验对比发现，岛根县的旅游资源比笔者想象中的要差一些，也就不值得多作什么留恋了。在结束了一天半的岛根环游后，笔者坐上开往鸟取县旅游胜地仓吉市的JR山阴本线“超级松风号”特急列车，一个小时后便从日本人口第二少的县回到了人口第一少的县。



▲通体黄色的特急列车“超级松风”，跟一般帅气外形的特急列车不同，“超级松风”看上去更像普通通勤列车

到达时夜色已经降临在了仅有4万多人的小城仓吉，出站时笔者意外发现站厅内立着一块似曾相识的二次元角色看板，事后查阅资料才知道是一个叫『ひなビタ』的二次元虚拟乐队企画（KONAMI出品）。虽然不太熟悉音游不敢乱盖，不过该企画的人设画师CUTEG倒是笔者关注了很多年的一位韩国萌系画师，所以才有一见如故的感觉。能在这个小城邂逅这样一部作品也算某种缘分吧，莫非是在出云大社的祈祷显灵了？说来『ひなビタ』于2012年创立伊始曾设定过一个叫“仓野川市”的架空舞台，五位当地出身的少女为了让日渐萧条的商店街重新热闹起来，为了让俨然“陆上孤岛”的小城仓野川再度振兴，挺身而出组建了乐队“日向美ビタースイーツ♪”……又一个一言不合就组乐队的套路作品，看看该企画推出的2012年正好是某邪教组织刚开始红起来的时候，KONAMI果然是要赶这趟时髦。放眼全日本，被揶揄为“陆上孤岛”并慢慢死去的小城多如牛毛，一个个哪里救得过来。『少女与战车』救了大洗町，『LoveLive! Sunshine』正在炒热小城沼津，仓吉日渐萧条的旅游业是不是就要靠『ひなビタ』来拯救了呢？2016年4月，KONAMI官方宣布“仓野川市与仓吉市结为姐妹城市”，圣地正式落户，乐队的五位女主也就任起观光大使，不过仓吉的前景看样子还是任重而道远啊……



▲仓吉站内摆放着的『ひなビタ』角色看板



仓吉市在人口凋敝的鸟取县也够得上一座中型城市，旅游业则是排名全县第四，列在鸟取市、境港和米子市之后，年接待观光客约1400万人次。跟笔者上次介绍到的“全日本观光意欲度最低”的茨城县比起来，数据上确实要好看得多。不过人家茨城县并不靠旅游业撑门面，从不在乎这些数据，而GDP全日本最低的鸟取县除了卖卖农产品，也只有指望一下观光客们的钱包了。跟几乎就只靠一招鲜的鸟取市、境港、米子比起来，仓吉算是一个先天资源比较丰富多样的典型观光胜地了。即便在最近几年鸟取县为了吸引国际游客，不惜自我标榜为“漫画王国”，仓吉市也没有大肆跟风，是直到今年才总算有第一部二次元作品把圣地落户到了这里，总体印象也比较低调。

仓吉及其周边地区合起来共有四大招牌景点：打吹公园的樱花、打吹玉川的白墙仓库老街、三朝温泉以及三佛寺投入堂。打吹公园的樱花位列“日本樱花名所100选”之中，春天时的景色想必美不胜收，可惜花季终究太过短暂，





▲『结城友奈是勇者』里出现过的三朝温泉大桥旅馆



▲三德山三佛寺投入堂

繁花落尽后就完全失了看点；打吹玉川的老仓库街以百年历史的老酒厂闻名，然而笔者对杯中物也没有什么念想；温泉和佛寺则是我的兴趣所在。

三朝温泉在前文里也提到过，乃是山阴道四大人气温泉之一，其卖点是带有微量放射性的温泉水，对某些疾病的温泉疗法有很好的效果。温泉街坐落于一处幽静的山谷中，三德川从三德山上流出，水流潺潺，不紧不慢，于是就有温泉旅馆在河原上挖掘泉眼，用几片草席做的屏风围起来就做成了一池露天温泉，名为“外汤”，其实就是大家都可以免费泡的公共温泉。只要能克服羞耻感不去在意路人的眼光，游客大可以脱个精光在里面舒舒服服泡个澡，就算不泡身子，泡个脚也是极好的，很多从三德山上参拜完回来的修行者都喜欢到此歇脚。三朝温泉这个“外汤”在温泉如云的日本也算非常有名气，入选“日本百景”之一。明治以后众多文人墨客如“小说之神”志贺直哉、诗人岛崎藤村、歌人与谢野夫妇都曾慕名而来。从仓吉站搭乘日之丸巴士（可以利用鸟取县巴士三日券）25 分钟左右即可抵达，如果要控制预算不打算入住的话，像笔者一样在登完三德山以后返回仓吉市的途中下车来泡个外汤也是不错的选择。让笔者略感意外的是，不久前已经有过一部动画曾来三朝温泉取过景，那就是一度话题满满的『结城友奈是勇者』，该作的主要舞台其实是在四国岛上的香川县观音寺市，与三朝温泉相隔几百公里之遥。动画第 7 话有温泉旅行的剧情，取景的就是三朝温泉的大桥旅馆，不过只有一个正面的镜头而已，据说温泉特别的内设、尤其是那个大水车也有表现出来（但温泉内不能拍照就是了），这可能是远道而来取景的主要原因。



▲三朝温泉露天的“外汤”

把温泉留在身后，乘坐同方向的巴士继续深入山中，一直坐到接近终点的地方就是三德山三佛寺参道的脚下。三佛寺有一处闻名于世的古老建筑名为“投入堂”，是一座直接造在垂直崖壁上的木结构佛堂，据测定其主体建筑使用的木材年代可以追溯至平安时代，距今至少有 800 多年历史，号称世界上最古老的悬空木结构建筑。笔者听闻投入堂的介绍时最开始想到的是我天朝山西省的悬空寺。悬空寺最早建于 5 世纪末，远早于投入堂，但悬空寺并不完全是木结构，而且现在我们看到的主体建筑是



▲通往投入堂艰险的山路，完全是由修行者前辈们一步步踩出来的



▲笔者与一同攀登三德山的日本友人合影



▲『名侦探柯南』涂装的 JR 快速列车“鸟取 LINER 号”

在清代经过大规模翻修而成的，已不是 1500 年前的“原装货”，所以投入堂才有底气号称世界最古。

投入堂所在的三佛寺名义上是一座天台宗佛寺，开基于公元 706 年，不过实际上三佛寺是一座典型的日本修验道宗教场所，供奉的本尊是“藏王权现”，其立像数百年来就安放于投入堂内，不对外开放。三佛寺建于三德山山中，投入堂更是造在高达几百米的悬崖壁上，非要爬到近处才能看个究竟。不过怎样爬到投入堂却是一个专业性的登山难题，投入堂可不是说爬就能爬的——因为没有路！从三佛寺的本堂到投入堂，一路上顺着山势建有多座佛堂，但奇怪的是并没有所谓的登山道，这可能是三佛寺独一无二于任何日本佛寺的地方，也是大量日本媒体对三佛寺趋之若鹜的原因。要爬到投入堂只能手脚并用，靠真本事循着几百年来由修行者们用双手双脚开辟出来的痕迹一步步往上攀登。这些痕迹可能是一些盘根错节的树根，可能是一条从垂直岩壁上垂下来的铁链，可能是一块腐朽得随时会断掉的木板，或者干脆就是植物的藤蔓……所以攀爬的危险系数非常高，寺院方禁止装备不齐全和落单的游客进山。装备不齐全（因为都在行李箱里）和落单的游客（从仓吉到三德山的巴士上只有我一个人）很显然指的就是我。

跟寺院方交涉无果，笔者闲坐着跟寺院的僧侣小哥聊天，互相交换御朱印帐看，小哥发现我去过挺多寺社，看着像是个狂热的宗教分子，趁这当口给我简单布教了一下日本特有的山岳信仰“修验道”。话说日本本土有神道教，又从外部传入了佛教，两种宗教长期融合，最终混为一谈，是为“神佛习合”，修验道就是神佛习合的一种产物。修验道以山作为修行场所，认为神道教里的神明以佛教里佛祖或菩萨的形态降临到神山之中，即所谓的“权现”，“权”有暂时的意思，也就是暂时以某种姿态现身。修验道最有名的崇拜对象就是藏王权现，也叫金刚藏王菩萨，被视为由大国主、少彦名神（大国主的助手，也是酒神）、日本武尊（景行天皇的皇子，日本神话里开疆拓土的大英雄）、金山彦神（矿山、冶炼之神）等好几位神明组合在一起，又以释迦如来、千手观音、弥勒菩萨“三合一”的形态示人的一位大神。这种便利的多合一权现大神信仰在平民中极有人气，入山修炼者络绎不绝。被纳入世界文化遗产的“纪伊山地的灵场与参诣道”里的主要项目几乎都是修验道圣地，其中的吉野山就是藏王权现信仰的发源地，而由熊野本宫大社、熊野速玉大社、熊野那智大社三座熊野神社组成的“熊野三山”则是另一种权现信仰“熊野权现”的发源地。既然修验者进山是为了修炼，就必定要在险恶的自然环境里苦劳自己的肉体和心智，投入堂没有登山道这档子事也就一点也不奇怪了。

日本人是很喜欢以宗教题材如戏的，笔者能想到的最近的一部有修验道背景的动漫作品就是 2013 年 TV 动画化的『RDG 濒危物种少女』，笔者曾在 2014 年撰写的『P.A.WORKS 作品巡礼大盘点』一文中巡礼过『濒危物种少女』的圣地，不过当时对修验道的理解还不太深，并没有从这个角度加以介绍。『濒危物种少女』

有三处取景地都与修验道密切相关：一处是女主角铃原泉水子自幼居住的玉置神社，一处是主角们就读的凤城学园所在的高尾山，一处是宗田三兄弟的故乡户隐山。古老的玉置神社的历史据说可以一直追溯到神武天皇东征途径熊野的时候，这座规模并不大的神社就坐落于大峰奥驱道这条参诣古道的深处，也是世界文化遗产“纪伊山地的灵场和参诣道”的一部分，走大峰奥驱道的修验道信徒经过玉置神社时必会诚心参拜，这也是这座深山里的小神社至今不倒的原因。高尾山和户隐山都是“灵山”，亦即修验道的圣地，两山供奉的是同一位权现大神“饭绳权现”，这位大神经常以鸦天狗的形象示人，而天狗信仰也是修验道的重要组成部分。所以当笔者老王卖瓜提到山伏和天狗时，三佛寺的小哥更是将我引为同道，还赠送了我三佛寺的明信片。

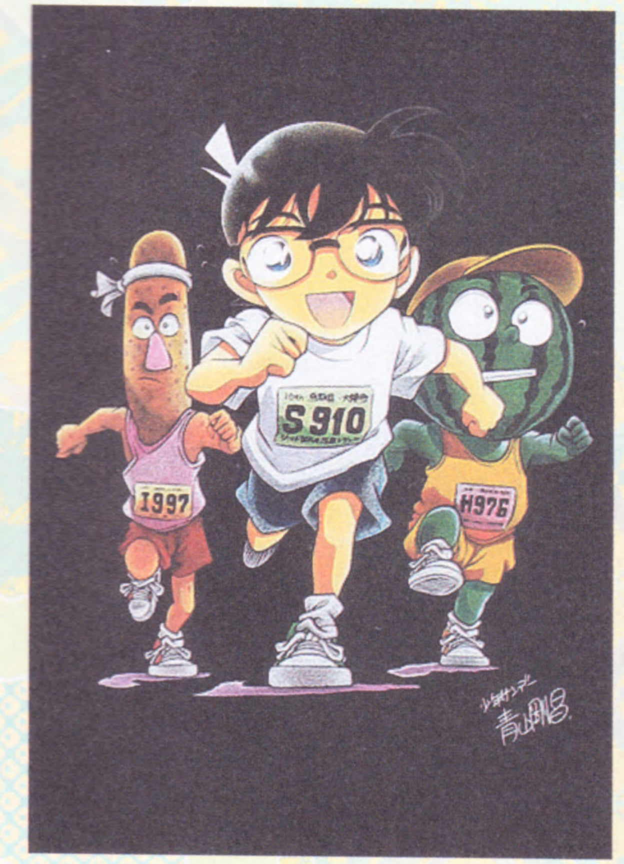
聊的兴起时有三位登山者过来求朱印，真是天无绝人之路，于是笔者厚着脸皮上去求组，想不到三人也是临时组队，带头的小野小姐来自兵库，另两位汉子一位来自东京，一位是本地人（抱歉同性的名字没记住），三人通过推特约定登山行程，算我一个也不多，四人索性上演一出西天取经的戏码。此后的登山过程不表，总之这类体验型的活动非要亲身参与方能体会其中的乐趣，靠笔者单薄的文字是不行的。登山前，果然被要求带上写有“六根清净”字样的绶带，并换上修行者专用的草鞋！这些古怪的细节别说是外国人，连日本人平时都很少接触。这辈子第一次穿草鞋，爬没有山路的险峻峭壁有多艰难可想而知。途中遇到一对法国夫妇也是绶带加草鞋的违和装扮，让笔者想起了『混沌武士』里那个醉心于日本苦行僧打扮的荷兰外交官，不禁莞尔。艰难攀爬一个小时后总算上到投入堂前，因为看过很多次照片倒是不觉得有多震撼，反而是在途中经过的文殊堂悬空过道上欣赏到的壮绝山色令人印象深刻，直呼不虚此行。下山时已是正午时分，匆匆挥别刚熟络起来的日本友人，心想『前进吧！登山少女』如果能画一话投入堂的剧情一定会很有趣。回去的路上只是在三朝温泉稍作停留，便马不停蹄赶回仓吉站，乘坐全身“柯南”涂装的 JR 快速列车“鸟取 LINER 号”前往下一个目的地鸟取市。



鸟取县自称“漫画王国”还是从最近这两年开始的，在还算见多识广的笔者看来总觉得有点名不副实。如果不把米子机场那档子砸锅的欢迎仪式算在内的话，笔者来到这个“漫画王国”后最开始体验的动漫元素就是各种二次元涂装的痛列车了。不，应该修正一下，不是“各种”而是“两种”，一种是境线使用的“鬼太郎列车”，另一种就是奔驰在山阴本线上的“柯南”涂装的“鸟取 LINER 号”。

这里有必要补充一下鸟取县作为『名侦探柯南』圣地的一些知识。『柯南』也有取景地这并不奇怪，毕竟要从那几百话 TV 版和十几部剧场版里找几处圣地一点也不难，但鸟取县作为『柯南』的圣地却是站在更根源的立场上，也就是与『鬼太郎』一样，是把作为作者的青山刚昌的故乡打造成了动漫圣地，只不过其知名度远不如境港的水木茂大街，巡礼体验也不尽如人意。

青山刚昌在鸟取县北荣町出生并长大，念完县立由良育英高中后考取了东京的日本大学美术专业，从此走上了与漫画密切相关的人生道路。日本人没有“荣归故里”的情结，成名在外的水木茂最终没有回到故乡境港，青山刚昌他老人家现在当然也好好的在东京过着富豪般的生活，这辈子恐怕都不会再回到鸟取县了。大神是请不回来了，但北荣町的观光振兴事业不能不搞，于是就由当地出资在北荣町大荣公路服务区的一角建造了一座“青山刚昌故乡馆”，借着回顾青山在北荣町成长的经历，把包括『柯南』、『魔术快斗』等一些青山代表作的资料和实物网罗了一批过来，算是把这栋两层的小楼布置成了一座稍有规模的青山刚昌资料馆，顺带的还把相邻的 JR 车站、青山刚昌的母校等地按柯南的风格重新装修，并在车站前往大荣服务区的道路两旁设置了一批柯南角色的铜像，如此这般硬生生制造出了一个“柯南圣地”。这座“青山刚昌故乡馆”于 2007 年 3 月 18 日开门迎客，年中无休，票价 700 日元（学生 300-500 日元）。开业当时正值青山跟前妻高山南闹离婚，实在没什么心思帮老家人赚吆喝，这给资料馆日后的惨淡经营埋下了伏笔。场馆的一楼一半辟为名叫“柯南侦探社”的小型博物馆，一半是综合展览室，二楼一层都是展览室，比较有看头的展品里除了漫画原稿、柯南剧场版动画赛璐珞原画、各种海外版本的柯南漫画等等以外，参观者应该会对青山刚昌本人的成长经历更感兴趣，因为毕竟他笔下作品的资料丰富程度与版权所有方小学馆的收藏比起来简直不值一提，要看『柯南』等漫画相关的内容小学馆办的任何一次主题展都比这里要豪华得多，反而是作者成名前的个人经历倒是不容易了解到。不过话说回来，当事人还活得好好的就给他开纪念馆回顾其“一生”恐怕并不讨喜，而且这种程度的展品值不值得千里迢迢从天朝打飞的过去转一圈，笔者表示严重怀疑，至少我本人就无法在紧凑的行程里抽出半天来奉承一下青山老师，这主要是资料馆微妙的地理位置造成的。



▲青山刚昌为“故乡馆”绘制的插画之一

北荣町境内有一座叫由良的车站，是位于山阴本线米子和仓吉之间段的一座小站，隔壁还有一个车站叫浦安，其所在的琴浦町曾有一部知名度不高但内容非常奇特的动漫作品『琴浦小姐』与之有密切关联。虽然主角只是名字叫“琴浦春香”，但琴浦町为了提升知名度硬是把角色与自家联系起了，倒逼原作者特别为琴浦町画了观光推广用的短篇漫画和代言形象，凭空制造出了一个圣地。相邻的两座车站都有动漫作品可以巡礼岂不是很美妙？但把交通因素结合进来就会发现行程很难设计，就以由良


▲坐落于鸟取县北荣町偏僻一角的“青山刚昌故乡馆”



▲改建后更多体现出动漫元素的由良站


▲由良站前的柯南塑像

站为例，停靠有山阴本线的快速、普通两种列车，从米子出发乘坐快速列车至由良需要 40 分钟，普通列车则需要 70 分钟，班次时间间隔较长，多则一小时两班，少则一班，平均间隔时长为 30 分钟。在由良站下车后前往"青山刚昌故乡馆"还有近一公里的路程，可以搭乘官方运营的免费穿梭巴士，一天 7 班，间隔时间为 50-70 分钟，看得出班次时间都是根据 JR 线的时刻表来设置的，接驳上并没有纰漏。那么假设要坐早上 9：40 第一班穿梭巴士去资料馆，就必须于 8:39 在米子站坐上去鸟取方向的快车，9:21 在由良站下车接驳。回程时坐 10:50 的穿梭巴士返回由良站，并等待 11:30 的快车前往仓吉（或鸟取）。这样一来虽然参观时间已经压缩到最短的一小时，但整个行程还是要耗费掉一整个上午，性价比值得怀疑，更何况还是在退房后带着所有行李的前提下移动，所以来此造访的游客恐怕大多数都是自驾或者跟团游吧。馆方在某些细节上做得并不差，比如提供 200 日元租借柯南痛自行车 2 小时的服务，游客可以骑车逛一逛不大的北荣町，去看一看那些散布在町内各处的柯南铜像，但北荣町的观光本身实在乏善可陈，骑车看两小时铜像也是够了，水木茂大街步行一圈看到的铜像是这里的几倍多，尚且不过尔尔。

如果说鸟取县"漫画王国"的半壁江山要靠这么一座不起眼的资料馆来撑起，那也实在是太不靠谱了点，那么去到鸟取县最大的城市鸟取市看一看会不会有什么新发现呢？



京阿尼，How Old Are You？

Mada anata

爬完了三德山，只是在三朝温泉稍作休息就匆匆赶往鸟取市的笔者体力略感透支，于是打算下午只在鸟取市内逛逛。由于没有打算前往由良站巡礼，所以直接从仓吉站乘坐"鸟取 LINER 号"至鸟取站，耗时约 50 分钟，匆匆办完酒店入住后便继续游览。说起来鸟取市这么一个 20 万人口的天朝五线小县城也敢自我标榜为观光城市，一是靠最近几年开始自信爆棚的"漫画王国"一说，二是大自然带给鸟取市的两件杰作：鸟取沙丘和浦富海岸。其中仅鸟取沙丘一年吸引到的观光客数量就足以令鸟取市雄踞全县榜首。不过相比之下，鸟取市内的观光景点就有点不上不下了。鸟取市的观光资源有：自然景观、古迹和寺社三大类——跟大多数日本地方性观光城市一模一样。自然景观按下不表，古迹和寺社较多分布在市区内，笔者打算花一个下午领略一番。

鸟取虽小，但也有两种市内专门的观光巴士线路名为"LOOP 麒麟狮子"和"くる梨"，前者连通市区和市郊包括沙丘在内的景点，后者则是市区内循环行驶的 100 日元巴士。当然两者都可以使用笔者购买的鸟取县巴士三日券。旅游中巴"くる梨"有红、绿、蓝三条线路，基本涵盖了鸟取市内所有的著名景点，因为市区本身并不大，理论上一个下午周游一圈不在话下。

鸟取市代表性的古迹是久松公园里的鸟取城遗址，这座公园本身入选“日本樱花名所100选”，可惜不在花季时游览就变得索然无味了，这也是日本大多数樱花胜地一年中大多数时候的状态。公园将整座久松山包含在内，建造在山顶上的就是过去的鸟取城，城池本身早已在明治初期的“废城令”下拆毁废弃，现在只留下一部分石垣和刚刚复原的城门。据说鸟取人有计划在30年里投资50多亿日元复原鸟取城，但复原工作仅仅只开始了十年，笔者造访时还是只能看到些残垣断壁。历史上的鸟取城是座名城，有名在它是少有的在整个战国时代里六度被攻陷的城池，而且三位攻城的大将都分别两次落城，其过程不可谓不奇妙。最早修筑并支配鸟取城的是在因幡国势力根深蒂固的山名氏，但到了战国时代中期的天文年间，山名氏内讧，急于扩张的毛利家便趁虚而入。但首度攻陷鸟取城的并非毛利的大军，而是历史上非常有名的忠臣武将山中幸盛。山中幸盛是曾经的山阴道霸主尼子家的重臣，号称“尼子十勇士”之首。尼子家在与毛利家争夺中国地区的统治权时一败涂地，被消灭殆尽，山中幸盛奋勇扛起复兴尼子氏的大旗，集合尼子残党一路西进，在途径鸟取城时意外地利用当地山名氏之间的对立，仅以区区1000人的兵力便攻下了鸟取城。但山中幸盛撤兵南下后，鸟取城又被尾随而来的毛利元就二子、山阴方面总大将的吉川元春攻取，重回毛利家势力范围。但很快山中幸盛卷土重来，此后鸟取城又在山中幸盛和吉川元春直接两度易手。时间到了天正年间，织田信长任命羽柴秀吉为中国方面总大将展开对毛利氏领地的攻略战争，1580年（天正8年）秀吉兵临鸟取城下，围城三个月，鸟取城最终开城投降。然而就在同一个月，趁秀吉进兵后城防空虚，毛利氏大军赶来，鸟取城趁势倒戈。秀吉得知后大怒决定展开报复，在经过周密的准备后，翌年春天不仅重新派兵围困鸟取城，更施展其擅长的经济手段，买断鸟取城周围全部粮食，经过4个月的围城战将整座鸟取城推入了“恶鬼地狱”，最终守将吉川经家不得不自杀谢罪，将鸟取城二度拱手让给秀吉。



▲由明治时期著名的建筑师片山东熊设计的洋馆“仁风阁”

关原合战后，鸟取城成为池田氏的封地，走马灯似的迎来了多位姓池田的藩主。池田氏发家的始祖池田恒兴是织田信长的亲戚，又是重臣。其子池田辉政迎娶德川家康的爱女督姬为妻，获封百万石领地，风光一时，其子孙领有因幡国鸟取藩直到明治时期，废藩置县后还得了个尊贵的侯爵爵位。在久松公园里的一角有一座白色洋馆名为“仁风阁”，此地以前便是池田侯爷家的别墅。在东京巡礼过多处贵族洋馆的笔者看过这座由片山东熊设计的仁风阁后也觉得论气派程度丝毫不落下风。洋馆内部因为当年曾接待过时任皇太子的大正天皇，器用摆设仍能看出些贵族的排场，只是馆方似乎缺乏足够的重视，将其中一间客厅开辟为多媒体室，却又因为某些缘故不对外开放，散乱堆放了很多设备线路，实在有碍观瞻。其实这是鸟取市的景点普遍存在的问题，笔者后来造访藩主池田家的菩提寺兴禅寺，一路上竟然连指示牌都没有，找了半天才发现兴禅寺蜗居于停车场一角，没找到接待处，都不知能不能进去。另一处观音院号称坐拥国家级名胜庭园，去之后才发现在大兴土木，因为没有官网也不得而知，庭园倒是看了，也享用了主人家送上的和果子，但外头噼里啪啦嘈杂声一片，体验实在称不上满意。相比之下仁风阁已经算很不错的了。参观过程中偶然发现几张剧照，这才得知原来『浪客剑心』真人版电影曾在洋馆前的庭院宝隆院里取景，拍的是一场剑心在夜里的打戏，笔者依稀有些印象，但当时并不知道背景里的洋馆就是仁风阁，也算是多了一份旅行中的惊喜。



▲仁风阁的日式庭院宝隆院，真人版『浪客剑心』曾在这里取景

既然提到了兴禅寺、观音院这些宗教寺社，那么到了鸟取市不能不提的就是白兔神社。在『岛根篇』里笔者提到过因幡的白兔，这是一则著名的日本神话，说的是大国主神在因幡海岸遇上一只没有皮的白兔，原来白兔因为愚弄海怪而被剥掉了皮，大国主怜悯白兔为它治疗，作为报答白兔预言大国主可以娶到因幡国的八上姬，结果大国主果然如愿以偿。从这则神话里可以得到三条信息：其一，因幡的白兔很狡猾会骗人，这个设定被东方PROJECT里的角色妖兔因幡帝借走，后者是一只很会恶作剧的兔子；其二，白兔被剥了皮，浸透了海水，但

最终还能痊愈，所以自古人们就认为向白兔祈祷可以使皮肤病痊愈；其三，大国主是因为白兔的预言才能娶到当时相当于高岭之花的八上姬，所以白兔也起到了在特定人物之间牵起红线的作用，在大国主身边一同担当月老的角色。白兔神社所在的白兔海岸就是相传大国主与因幡的白兔相遇的地方，地点在鸟取市区西面几公里开外，需乘坐“LOOP 麒麟狮子”巴士，不时会有东方厨前往巡礼。

鸟取市观光圈内还有一座远离市区的神社，比白兔神社更小更偏，但在近两年里因为一部动画的火爆而吸引到不少年轻女性前往巡礼，这就是坐落于浦富海岸的田后神社。鸟取一带的山阴海岸线因为常年受到海水侵蚀和风化，造就了鬼斧神工般的奇特地貌，其中尤以入选“日本百景”的浦富一带的海岸线最为著名。从市中心的 JR 鸟取站搭乘“LOOP 麒麟狮子”，或者坐山阴本线到岩美站再换乘岩美町营小巴便可抵达浦富海岸的海水浴场，从这里一直往西有一座叫田后的小渔港，近两年里因为一部叫『Free!』的作品在此取景而一跃成为著名的动漫圣地，当然在这部动画背后努力运作的就是大家再熟悉不过的深谙圣地巡礼文化的京都动画公司。





▲田后神社拾阶而上的参道





▲荒砂神社

『Free!』作品里的舞台岩鸢町的原型就是岩美町，一个人口 1 万出头的海边小镇。在到达鸟取市后的第二天，笔者又起了个大早，从鸟取站坐上山阴本线快车 20 分钟后到达岩美站，动画里有很多车站内外的镜头，细节的刻画都很精准。在岩美站前乘坐岩美町营中巴（不用说全程只有我一个乘客）到浦富海岸下车，稍微走上几部就是柔软的沙滩和清澈的海水。7 月炽热的阳光把海水晒得温暖如春，虽然不能游泳，但脱掉鞋袜在水里散散步还是能令人心旷神怡，油然而生一股夏日特有的清凉快感，几乎就要忍不住喊出定番式的台词“海だ！”从这片沙滩向西望去能看到一排防波堤围起来的小港口，那就是田后港。海滨浴场西侧有一座小山，顺着台阶而上是一座叫荒砂神社的小神社，在动画第 14 话里曾出现过。沿着神社背后的小径一直走便是崖顶上的一座小观景台，从这里可以更清楚的看到田后港。如果沿着海岸





▲荒砂神社参道的台阶下，往右拐就是浦富海滨浴场





▲岩美站



▲浦富海岸海滨浴场的全景，左侧小山包上就是荒砂神社

公路步行前往的话大约需要 20 分钟，渔港本身平平无奇，在港口深处的斜坡上建有一座小小的田后神社，乘坐刚才提到的中巴可以在神社前的车站下车，在『Free!』人气最旺的那段时间里，据说每天都有打扮入时的都市女性翩翩而来，到这个标准的乡下小渔港来参拜神社。根据设定，主人公七濑遥的家就在神社附近，神社周边就是所谓他的上学路线，取景到的镜头非常多，可能随便走走就会发现一两个熟悉的场景。京阿尼对岩美町一带的取景非常彻底，多达十几处，靠步行一次走完的可能性不大。想要比较高效地巡礼一圈的话，可以参照笔者的方式从 JR 鸟取站出发，经岩美站、浦富海岸，再至田后港。回程时可以在浦富海岸搭乘巴士前往鸟取沙丘，也可以直接返回鸟取站，用时半天至一天的时间。



▲根据设定，主角七濑遥的家就在田后神社附近





▲ JR 鸟取站北口

如果选择去鸟取沙丘一游的话，有巴士“LOOP 麒麟狮子”连通浦富海岸和沙丘公园之间，坐车需要约 20 分钟。沙丘可谓鸟取知名度最高的招牌式景点，因为放眼地不大，物不博的日本，如此规模的天然沙丘也只有鸟取才有，物以稀为贵，每年吸引千万人次到访便不足为奇。据说鸟取沙丘的沙雕很有名，笔者已经在 JR 鸟取站内欣赏过了柯南的沙雕，手艺确实精细。不过在我地大物博的天朝，别说区区沙丘，沙漠都不止一个，笔者自然不会感觉稀罕，于是也就失了游兴。想起『Free!』动画 ED 里也有沙漠的镜头，或许你会觉得有点突兀，但其实灵感就是来自于鸟取沙丘。

话说京阿尼在运作『Free!』取景和圣地巡礼一事上还做了一些此前没有过的新尝试。比





▲田后港的一处海岸小观景台，可以欣赏到浦富海岸的奇特地貌

如京阿尼在赴岩美町取景时找当地一家 NPO 机构提供协助，这是因为相比于活力不足老气横秋、谈合作需要靠碰运气看心情的町自治体相比，由更多年轻人组成的非营利性法人机构更容易沟通，如果目标一致的话也很容易调动起更多的社会资源。此外，在『Free!』剧情后半段里有游泳县大会和全国大会的剧情，大会的舞台还是被选在了近在咫尺的京都市内，京阿尼找了一座叫京都水上竞技场的游泳场馆取景。一个是岩美町的 NPO 组织，一个是京都市的体育场馆，两家原本完全无关的机构因为『Free!』这一部动画的牵线而相识，后来竟发展到两家在各自的官网上刊登对方的活动信息，并寄卖动画周边商品的程度。相比于另两部被鸟取县引为旅游业招牌的动漫作品，『Free!』的圣地运



▲放置在 JR 鸟取站内的“柯南”角色沙雕，属于鸟取沙丘沙雕艺术馆的一部分





▲鸟瞰小渔港田后港的全景

作方式带有深刻的京阿尼式的作风，差异非常明显。无论是境港市的水木茂大街，还是北荣町的“青山刚昌故乡馆”，都需要当地政府出面整合观光、商业和交通资源，投入大笔资金整顿硬件设施，凭空打造出一个（半）永久性的动漫圣地来，再花费更多的宣传资金通过各种渠道招揽游客。说得不好听一点，每年有多少去水木茂大街的韩国游客是因为喜欢『鬼太郎』而慕名前来的？还不是旅游宣传起了作用，告诉你这是一个游客突破 3000 万人次的超热门景点，不明就里的大叔大妈们还不趋之若鹜？北荣町的做法也是一样，在吉祥航空和各大旅行社的宣传资料里都着重突出『名侦探柯南』的圣地巡礼，但资料里不会告诉你“青山刚昌故乡馆”在那么偏远的一个小地方，规模也就这么点罢了，游客都是被旅游大巴拉过去的，并不在乎交通方便与否，孩子喜欢柯南就带他们来玩玩，仅此而已。大多数游客与其说是看了动漫以后自己想来，还不如说是被各种充满噱头的广告宣传吸引过来的。

而京阿尼的一贯做法——虽然简单归纳起来可以用一如既往的抠门来形容——实质上是用最少的资金办最多的事，取景地每次都是新找的，取景地的一切都是现成的，先把动画炒热起来，到时候商店、旅馆、神社、铁道、巴士公司等等各种资源自会找上门来。京阿尼去岩美町取景找的是当地 NPO，肯定没花一分钱，等动画火起来以后 NPO 还主动帮京阿尼地推动画周边，让当地尽量多的店铺都能有动画相关内容的露出，京阿尼不仅没花钱还赚了不少钱。当然，圣地打造出来了，随着巡礼者们的到来，观光收入也确实增加了，岩美町的付出得到了相应的回报，其实这种程度的付出跟花费了数亿乃至数十亿日元的境港和北荣町比起来简直



▲岩美町的一处街景，也出自『Free!』剧场版



▲『Free!』剧场版里的一个镜头，在浦富海岸游览船码头的附近





▲浦富海岸一带的美景



▲北荣町打造的冒牌贝克街

不值一提。几年后，等动画的热度消退了，动漫圣地也逐渐陷入沉寂，但其实这些地方只是退回到了原先的状态，既没有遗留下庞大的观光设施需要维护，也没有天文数字一般的贷款要清偿。如今动画早已成为快餐文化，作为衍生品的动漫圣地也趋于快餐化。快餐化的圣地与少数精品化的圣地绝对是两回事，水木茂大街精心运营了近三十年，而青山老师的『柯南』也连载了二十载以上，所谓的精品都是靠时间的沉淀日积月累而成的。可五年后还会有多少人记得基泳部『Free!』呢？还会有多少人专程跑去岩美町巡礼呢？但当快餐入口的那一刻，十足的满足感都写在人们的脸上，所谓此一时彼一时，没有回味并不代表快餐不好吃。今天笔者也点了京阿尼菜单里一道名为“Free!”的快餐，吃完抹抹嘴也会说一声：ご馳走さまでした！▲

连接未来的间隙时空

■文／如月千华 ■责编／稗田 ■美编／塔里

INFO

游戏名	Steins;Gate 0
中文名	命运石之门 0
出品	5pb.
平台	PS4/PS3/PSV/PC
人设	huke
剧本	林直孝、たきもとまさし、安本亨、土屋つかさ
音乐	阿保剛
发售日	2015 年 12 月 10 日（PS） 2016 年 8 月 26 日（PC）

挂着续作之名的 Steins;Gate 0

引言

作为如今5pb.旗下的一大金字招牌，『Steins;Gate』已经发售7年时间了。这7年里，该系列推出了众多相关作品，并且实现了动画化和电影化，在全世界范围内都获得了广泛的支持，作为一部GALGAME，它能获得如此成就的确实属不易。与之相对的是，5bp.近几年除了『Steins;Gate』之外的作品——甚至科学ADV系列的其他“大作”都纷纷陷入了苦战：石沉大海的『Robotics;Notes』，叫好不叫座的『Chaos;Child』；还有去年制作动画进行声势浩大的宣传，销售依然一塌糊涂的『Punch Line』……在其间，5pb.推出的多部FANDISC成为了名副其实的“回血之作”，但从素质来说则只是不过不失的水平，对于期待原作那般感动和震撼的玩家来说，或许还是失望更多一些吧。

然而，在2015年的时候，5pb.以正式续篇之名推出了这一部『Steins;Gate 0』，意图便是想将它与前几部FANDISC划清界限。或许这一宣传方式的确戳中了玩家们的华点，在游戏发售当天官方推特就宣布销量超过10万的消息，不管怎么说市场上的成功是板子上钉钉子的事了。在过了大半年之后，该作的PC版也终于发售，我们也趁此机会一起补习一下这款“续篇”究竟是什么样的作品吧。



所谓『Steins;Gate0』是?

接触过原作的玩家应该知道，『Steins;Gate』作为一部时间穿越系的科幻作品，其故事完成度非常高，在原作的Ture End基础上续写故事，几乎都会给人留下画蛇添足之感，于是在此之前官方推出的各类Fandisc，漫画，小说和广播剧等相关作品，要么是以别人的视角来讲述故事，要么是描写其他世界线的故事，或者是讲述过去和补完，还有的甚至就直接是瞎掰……总之，除了剧场版『负荷领域的即视感』之后，几乎就没有到达“命运石之门”的世界线上后的“后日谈”。而实际上，从标题我们就可以看出，『Steins;Gate 0』这部被称为“续篇”的作品，讲述的也并非是“后续”的故事。





从内容来看，『Steins;Gate 0』是以2010年发售的广播剧『无限远点的织女星』以及由之延伸出来的β世界线小说三部曲——『闭时曲线的碑文』、『永劫回归的潘多拉』、『无限远点的牛郎星』为蓝本创作，讲述的是原作的最终章“境界面上的命运石之门”里，冈部第一次拯救红莉栖失败，因为深受打击而放弃拯救行动之后发生的故事。

原作中，从冈部第一次乘坐铃羽的时间机器回到过去，到行动失败返回现在，这之间从在场的真由理和桶子看来，只相隔一分钟的时间。在原作里，这“空白的一分钟”虽然被轻描淡写地带过，但根据『无限远点的织女星』增加的设定，这一分钟里真由理等人眼前出现了另一台时间机器，真由理接到了来自其中的“神秘人物”的电话，以此为契机，她才鼓起勇气决定去鼓励冈部不要放弃，冈部也因此才重新振作起来最终成功的拯救了红莉栖，达到了终点“命运石之门”。

而『Steins;Gate 0』向我们展示的便是，这个“神秘人物”之所以会乘坐时间机器来到这个时代，其背后隐藏的曲折壮大的故事。换句话说，本作讲述的是，冈部前往“命运石之门”的途中不可或缺的“经历”。故事以β世界线小说三部曲的剧情为主线，并新增了多条路线，共同反映了隐藏在本篇True End背后的战斗是何等漫长和艰辛。

接下来，我们便来看看，这个被冠以“0”之名的“续篇”究竟讲述了什么样的故事——

共通：闭时曲线的碑文

EPIGRAPH OF THE CLOSED CURVE

DIVERGENCE：1.129848%

时间是2010年8月21日，17点56分。冈部与铃羽一同乘坐时间机器飞往过去后，仅仅过了一分钟时间，他们的时间机器就回到了广播馆的屋顶上。从舱门中出现的冈部满身沾满了鲜血——拯救红莉栖的行动不但失败，而且还是自己亲手捅死心爱的女人，在如此的打击之中，冈部的身心都几近崩溃。这时候铃羽本想扇他一个耳光让他振作起来，但是不忍心让青梅竹马继续经受这样撕心裂肺的痛苦的真由理则挡在了冈部的跟前，说道：

“已经够了，冈伦可以不用再努力了……”

听见这温柔的话语，冈部忍不住放声痛哭起来。从这一刻起，那个张狂而不可一世的“凤凰院凶真”就这么消失了。





冈部伦太郎 CV 宫野真守 OKABE RINTARO

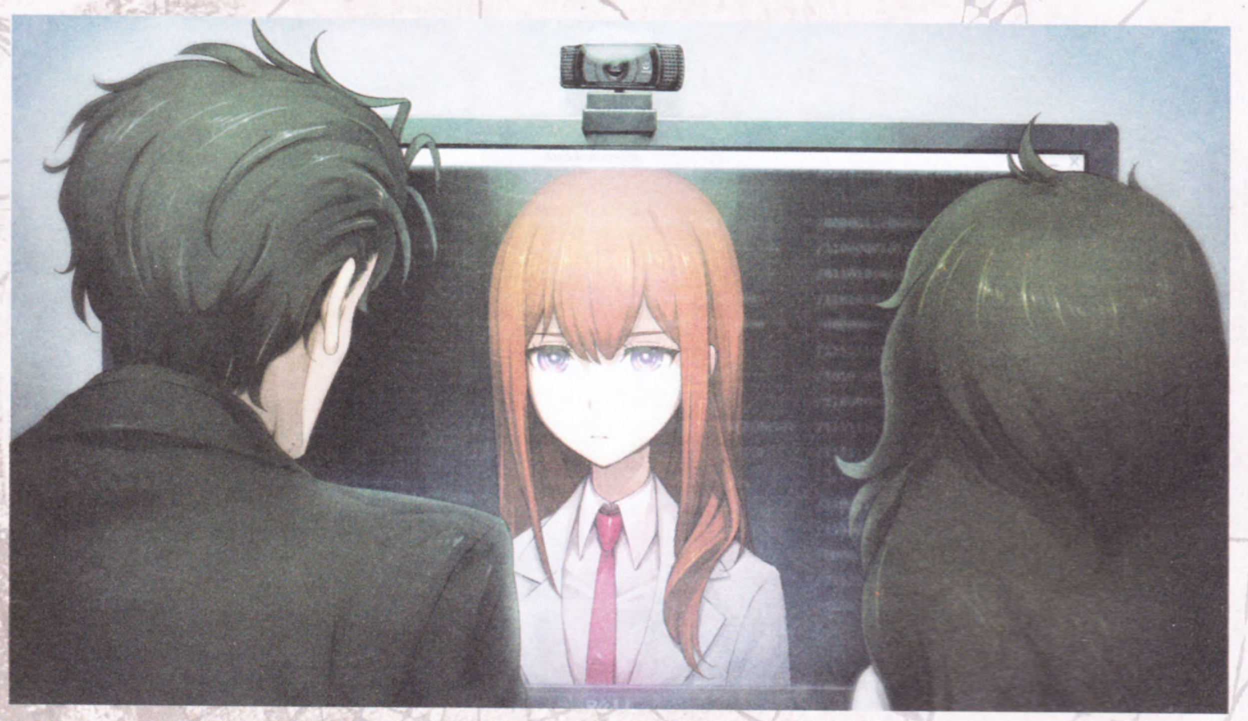
在这条β世界线上，红莉栖的父亲中钵博士盗取了女儿的时间机器的理论——也就是后来的“中钵论文”，带着它逃亡到了俄罗斯。然而由于内容过于正确，过于革命性，害怕内容泄露的俄罗斯当局将中钵软禁了起来，学术界也表面上也并未把中钵论文当回事。然而根据来自2036年的约翰提托本人——铃羽的证言可知，这个时候围绕中钵论文的斗争已经在水面下暗中展开了。

冈部说服自己世界线的收束是无法避免的，根本不存在拯救红莉栖的方法，一切都是徒劳……为了让自己忘记这一切，他不再前往自己的“老巢”未来道具研究所，也不再和桶子等同伴见面，反而是为了能顺应现实生活而开始了在大学里的交际，短短3个月时间过去，他就仿佛变成了一个现充，既参加了网球社团，还经常替学校里的井崎副教授跑腿挣表现。

11月末的一天，冈部为了给副教授的讲演帮忙而来到秋叶原的UPX会场。这个地方正是几个月前冈部与红莉栖在这条世界线初次见面地方，这一天又有一位红莉栖所在的大学——维克多·孔多利亚大学的教授来到这里做讲座。实际上，从中二毕业的冈部如今的目标就是维克多·孔多利亚大学，为了去那里留学冈部才开始努力学习，巴结井崎副教授也是因为他在维克多·孔多利亚大学有人脉，期待他以后能推荐自己。这天他来会场帮忙，目的之一也是想要听维克多·孔多利亚大学教授的讲座。



牧濑红莉栖 CV 今井麻美 Makise Kurisu



讲座上，他见到了体格强壮却意外和蔼可亲的老外大叔莱斯基宁教授，他正是红莉栖所在的大学脑科学研究所的主任，与井崎副教授也有一番交情。而与他一同上台，协助讲座进行的，则是一个身材娇小，不修边幅，看起来就像是一个初中生的日裔女性——她是莱斯基宁教授的助手，同时也是红莉栖的学姐——比屋定真帆。

这两人讲座的主题是——『人工智能的革命』，而在讲座的最初提到的话题，竟然是“关于储存在侧头叶内的记忆的神经信号的解析”。这既是红莉栖曾经刊载于『科学』杂志上的论文的主题，也是红莉栖创造“时间跳跃机”的基础理论。

将大脑内的记忆通过电位信号的形式转换为数据，并将之保存到电脑里，只要让人脑连接电脑就能备份和修复记忆，如果把人脑比作PC，

那么备份的记忆就好像保存在外置存储设备的数据……这种过于超前的理论引起了现场听众们的质疑和讽刺，可大家还没回过神来，他们便正式公开了自己的研究成果——Amadeus系统。利用从人脑备份的记忆，创造出与记忆拥有者如出一辙的，拥有自我的人工智能。演讲台上的大屏幕上，用真帆的记忆形成的Amadeus真帆与真帆本人在台上互相吐槽的样子，实在让人无法相信屏幕内的存在仅仅是一个AI。这样一个栩栩如生的拥有人格，感情和记忆的存在，是不是可以说已经拥有了灵魂呢?

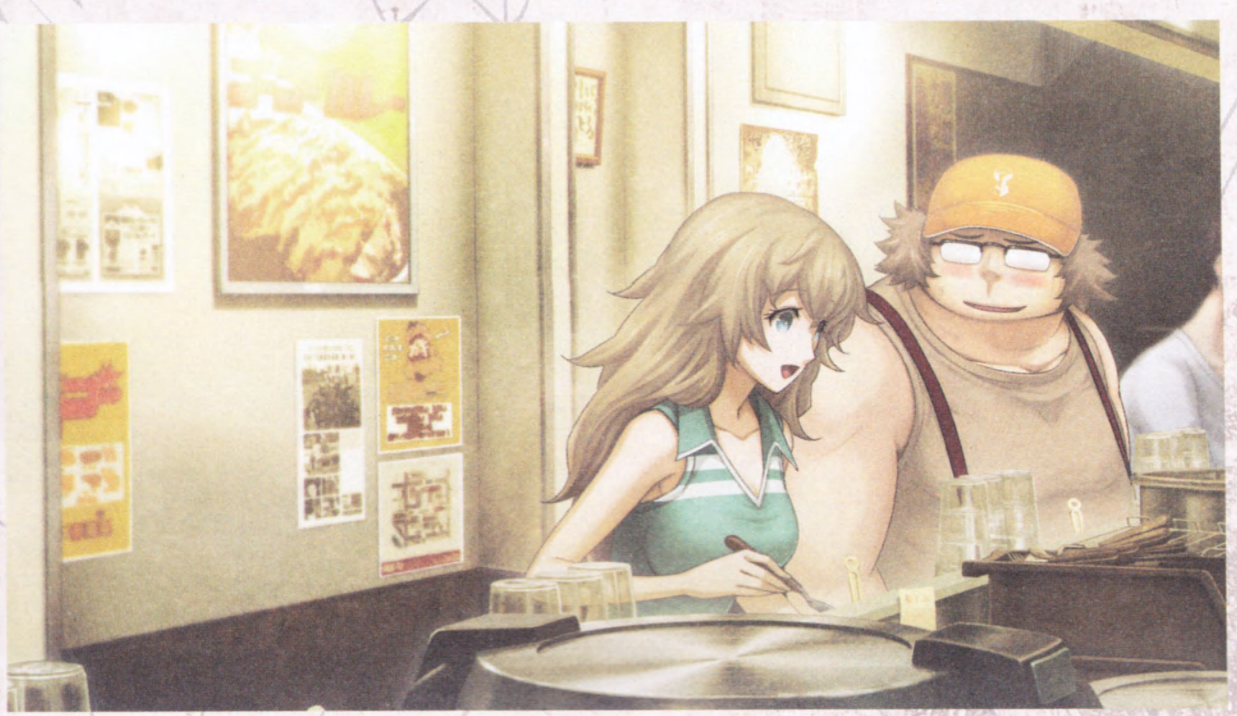
就在当晚，讲座的庆功宴上，冈部正式认识了两位研究者，真帆得知他是自己的学妹生前在日本结识的友人之后，也对他产生了几分亲近感。而豪放壮汉绅士莱斯基宁教授见冈部大胆地替红莉栖的理论辩护，似乎很中意他这个很有前途的青年。当天教授就向冈部做出一个提议，希望他担任Amadeus的对话测试员，而他负责的Amadeus人格竟然就是由几个月前，还在美国时候的红莉栖的记忆构成的。

数日之后，冈部来到了教授在日本的研究工作室，在一个被严密保管的房间里，透过巨大的屏幕，他再次见到了那个拥有无法忘怀的身影……即便这个“红莉栖”并不认识冈部（首先是没有来日之后的记忆，其次真正意义上与冈部等人一同度过了一个夏天的应该是α世界线上的红莉栖），冈部也理解了“她”并非真正的红莉栖，但或许即便是这种形式冈部也想再见到红莉栖，他还是接受了成为测试员的委托，在手机里安装了能够直接连接Amadeus系统的APP，以后“红莉栖”也可以随时通过电话联系他。起初冈部还是因为对这个“红莉栖”的距离感无法适从，所以一直躲着她，但见对方不停地主动联系自己，他才稳下心来开始了与这个红莉栖的交流：向她介绍秋叶原，聊起他所认识的红莉栖本人，发现她竟然也是个深度的@cher，还跟她聊起了未来道具研究所——而这也成为了冈部重返老巢的契机。









在他没有去Lab的这些日子，Lab也发生了一些变化。首先是多了铃羽这一个暂住者，自从三个月前的那一天之后，冈部彻底拒绝再次乘坐时间机器，于是铃羽与冈部的关系也维持着比较僵的状态。不过据说她的时间机器的能源还足够撑到大约一年之后，到时候如果冈部还是不愿意回心转意，她哪怕一个人也要再次返回命运的那一天。目前她以桶子妹妹的身份暂时住在Lab，知道她真实身份就是自己未来女儿的桶子也没事就去陪着她。而桶子和真由理等人通过同人展的关系，结识了阿万音由季——即是桶子未来的老婆和铃羽的母亲。成为众人好友的她也时不时来到Lab里做客。

对话测试进行数天之后，“红莉栖”逐渐也与冈部熟悉起来，对待他越来越像红莉栖本人，这在无形之中让冈部更加痛苦……

分支1：永劫回归的潘多拉

PANDORA OF ETERNAL RETURN

DIVERGENCE: 1.129848%>1.382733%>1.129954%

在第一次向教授做测试报告的日子，冈部便深表歉意地辞退了测试员的工作。这虽然引起了真帆的不满，但教授还是很豪爽的接受了。这一晚，在交谈中，冈部得知红莉栖在美国的故居被



斯——为了想要得到电脑和硬盘里关于时间机器的情报，才会入侵红莉栖的家里。桶子知道冈部与红莉栖有过交情，所以想问问他有没有什么密码的提示。内心十分复杂的冈部则表示需要给他一点时间考虑一下。

随后，很快就到圣诞节的日子，真由理为了给因为任务无法执行而十分失落的铃羽打气，而举办了一场圣诞派对，还冈部顺势邀请了真帆和教授，而真由理则把cosplay的同伴吹雪和枫也叫上了。一大帮人聚集在Lab里闹得真开心的时候，冈部突然感觉到一阵强烈的晕眩，世界仿佛扭曲了一般。这种感觉他曾经非常熟悉——Reading Steiner发动了。

当他回过神来，发现自己并不在Lab里，而是身处已经成为战场的东京城区里，遍地都是废墟和尸体。他在几名自卫队队员的护送之下，经历了地狱般的一个月时间从东京离开了关东地





阿万音铃羽

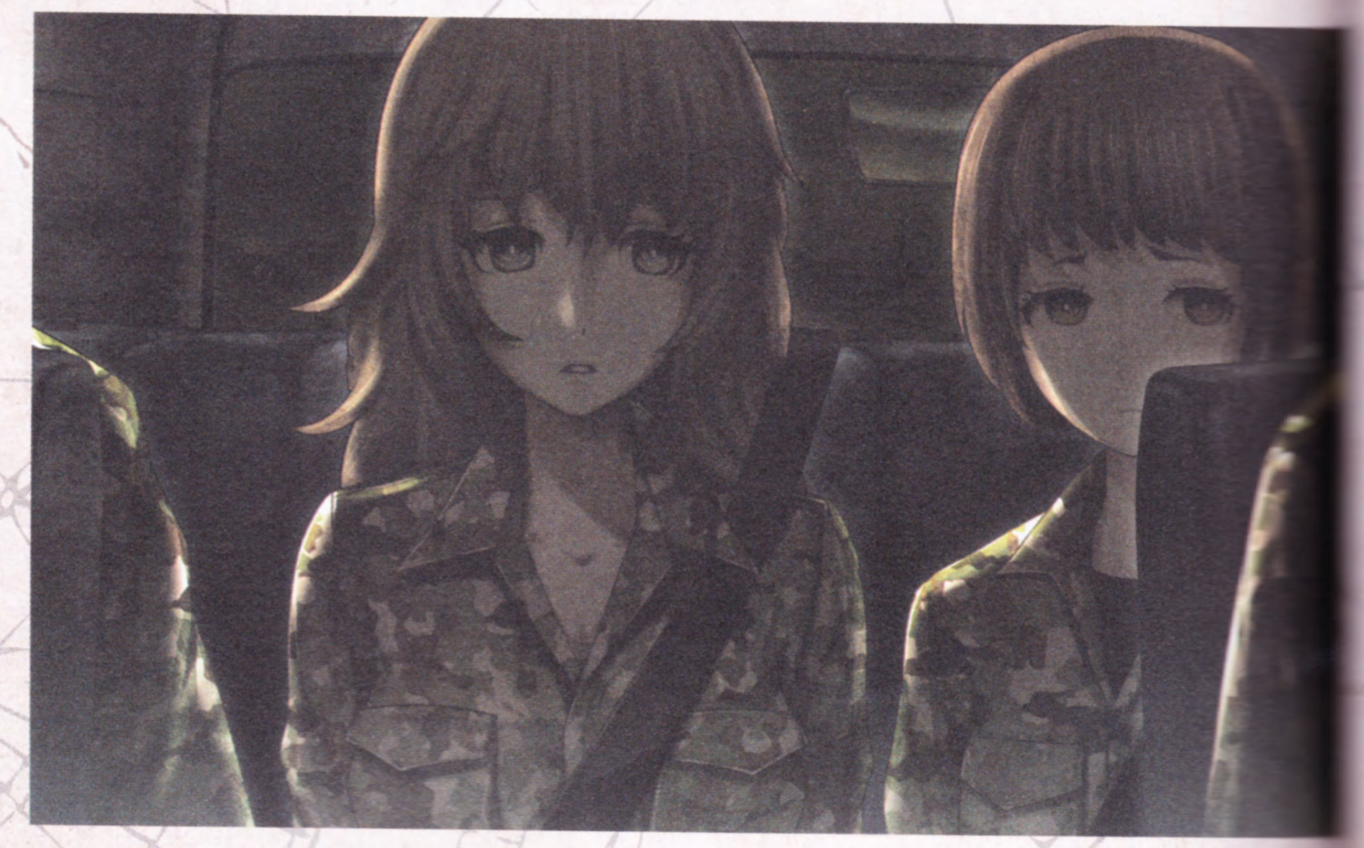
CV 田村由加莉

Amane Suzuha

不明身份的人入侵，入侵者仿佛在寻找着什么似的。真帆想要查明真相，但深知背后势力之可怕的冈部则用非常重的语气忠告她不要深究下去。而就在这一晚，教授带两人出去吃饭的时候，他们就遭到了不明身份的狂徒的袭击……

袭击事件的风波刚过，某天桶子神秘兮兮地把冈部约到了女仆咖啡厅，向他提起了两件事。首先是告知他铃羽正在寻找一个名叫椎名篝的少女，她竟然是未来的真由理的养女，本来与铃羽一同乘坐时间机器回到过去，但在1998年执行任务的时候因为某些原因两人失散了，铃羽只好将她留在了1998年，来到2010年之后，铃羽就一直在寻找她。如果她还活着，那么在2010年应该已经年纪和冈部他们差不多大了，而且一定会想办法来找真由理。但是冈部思考了一阵后，并没有找到头绪。

桶子的第二件事与他“秘密的短工”有关系。由于电脑技术出色，他经常接受各种来路不明的委托通过电脑做各种无法公开的事情，这一次的一个委托，竟然找他破解刚过世不久的天才少女——牧濑红莉栖的遗产，笔记本电脑和外置硬盘上的密码。在惊讶之余，冈部很快就明白了，一定是某个势力——不管是SERN还是俄罗



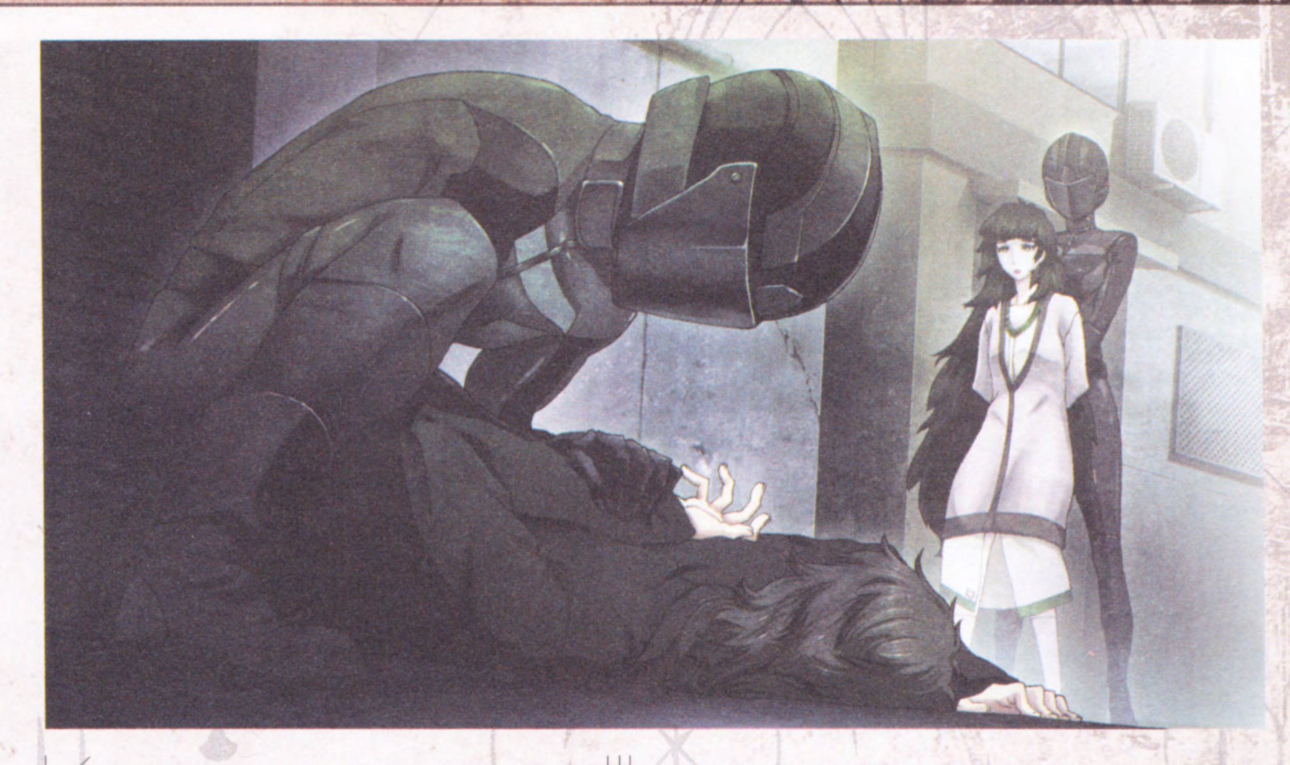
区，路上还遇见了吹雪和由季，三人一同在车上接受了自卫队员的"苏联总统是谁"，"普京是什么人"的盘问。原来，这个世界线上苏联并没有解体，而围绕着时间机器的战争已经开始了。而还未将冈部送达目的地，自卫队半路就被美军拦截，冈部强行被美军带走。在美军的车上，冈部打开美军准备的手机，在那里看到了Amadeus红莉栖的面孔……而就在这一瞬间，Reading Steiner又一次发动了。

这一次，冈部似乎终于回到了原本的世界线上。一个月前的圣诞派对上，Reading Steiner发动的时候，这条世界线上的他和吹雪同时晕倒了，世界各地同时爆发出了一种新型的脑炎，患者的脑中纷纷出现了与现实不符的记忆。现在全世界的医疗机构都在关注这个问题，市内医院将脑炎患者集中收容起来观察治疗。这个时候，冈部隐约明白了，所谓脑炎患者，其实都是和自己一样拥有Reading Steiner能力的人，只不过他们能力似乎并不如自己鲜明。

经历了地狱般的那一个月后，冈部更加意识到红莉栖的遗产就好比潘多拉的箱子，随时会引来杀身之祸。他得知将电脑和硬盘带来委托桶子解谜的，就是深受红莉栖尊敬和信赖的学姐，真帆，于是立刻忠告真帆不要继续是追究真相，而应当尽快破弃这些遗产。为了说服真帆接受自己的意见，冈部不得不将自己所经历的真相一五一十地讲了出来。真帆虽然表示难以置信，但由于有红莉栖参与其中，也不得不相信。而就在真帆终于决定破弃电脑和硬盘的时候，SERN的爪牙——Rounder们为了抢夺电脑而袭击了桶子的打工秘密基地，众人千钧一发之际，一群疑似俄罗斯特种部队的士兵举枪闯入了现场，一阵机枪扫射将电脑和硬盘打成了废铁……其后任务失败的Rounder和达成目的的士兵迅速离开了现场。

在这之后为了真帆的安全起见，冈部求助于菲莉斯，让真帆暂住在了菲莉斯家。数日过后，便迎来了真帆和教授回国的日子，而与之同时，教授也删除了冈部手机连接Amadeus的权限。冈部就这样与"红莉栖"告别了。





结局1：无限远点的牵牛星

ALTAIR OF THE POINT AT INFINITY

DIVERGENCE：1.129954%

时间就这样过去了5个月，时间又到了夏天。冈部为了能到维克多·孔多利亚大学留学，一面保持着与莱斯基宁教授和真帆的联系。某一天冈部在@ch上发现"红莉栖"竟然用曾经红莉栖本人使用的IP——甘栗饭和龟波功在上面发帖，便又开始了与她在网络上的交流。而这个时候，新型脑炎患者们再次被召集起来进行集体研究和治疗，而莱斯基宁教授作为脑科学专家为了参与其中，专程再次来到了日本。不久之后，冈部为了见真由理而来到Lab，却发现真帆竟然也偷偷来到日本，为的是和桶子一起开发在另一条世界线上红莉栖成功开发过的时间跳跃机。冈部得知之后大发雷霆，与两人起了争执，在真帆反复劝说之下，冈部才以"完成了也不能公开和使用"为条件勉强同意了两人的决定。然而不巧的事，真由理在门外听见了他们的争执，并得知冈部曾经为了救自己而选择了牺牲了红莉栖……

她一个人流着泪飞奔到了时间机器所在的广播馆的屋顶，请求铃羽带她回到过去，回到命运



的那一天。一年前，她虽然"保护"了冈部，但那之后却一直心存后悔，因为冈部虽然看起来过上了普通的生活，却失去了曾经气势，仿佛生活在阴影之中，而且更重要的是，那一场选择让他失去了曾经拯救了自己的英雄——凤凰院凶真。而铃羽也忍不住讲述了未来的事情，告诉她冈部将在2025年死去，告知她未来的她即便在几十年后依然生活在后悔之中……于是，真由理希望能够回到那一天，去劝说当时的自己，鼓起勇气鼓励自己喜欢的"牛郎星"，改变她们的命运。

与此同时，寻找真由理无果的冈部，偶然发现了@ch出现的异状——"红莉栖"似乎是黑



掉了论坛服务器，发了无数个意味深长帖子，冈部解读出，她是想通过别人不知道的方式忠告自己，时间机器的存在已经泄露给了自己的“造物主”……而另一方面，准备乘坐时间机器起航的铃羽和真由理面前，出现了一大批神秘的士兵。在一番乱斗之中，真由理受了伤，这导致士兵中一个身穿漆黑骑手服的女性犹如发狂一般与她的同伴展开厮杀……

冈部赶到广播馆，正好遇上了正在等待收场幕后黑手之一——莱斯基宁教授。他的真实身份是被称为影之CIA的美国民间情报机关STRATEGIC FOCUS的成员，他从一早就就想利用Amadeus和时间机器来发一笔横财。将“红莉栖”安装在冈部的手机上也是为了打探关于时间机器的秘密，真帆也完全被他给利用了。

当冈部摆脱教授来到屋顶，只见一番血迹斑斑的惨状，袭击铃羽和真由理的士兵们已经全灭，但是黑衣女性的身体也千疮百孔。铃羽早已察觉这个女性就是一直潜伏在自己周围，想要阻止他们改变世界线的篝，但没想到冈部将她抱在怀中的时候才发现，这个女性竟然就是与众人相





处了很长时间的由季！

篝在幼年的时候，因为战争而患上PTSD，在医院接受治疗的时候，被一个她称作教授的人给洗脑，以至于她内心一直能听见一个声音，警告他不能改变世界线，否则自己和最喜欢的妈妈——真由理就没办法相遇。于是当铃羽带着她回到过去执行任务的时候，她破坏了铃羽的设备让计划泡汤。后来更投靠到了莱斯基宁教授——他正是未来的“教授”——手下，将自己的经历告诉给教授。教授因此燃起了勃勃野心，为了得到时间机器展开了本次庞大的计划。篝为了接近众人，通过教授的力量，让真正的由季前往国外留学，推迟了由季与他们的邂逅，而自己则整容成了由季的外貌，这一年多以来一直潜伏在众人中间……已经奄奄一息的她，最后向冈部坦白自己真的喜欢上了桶子之后，静静地停止了呼吸。而事件并没有这样结束，大量的敌人从四处窜出，铃羽和真由理为了前往过去赶紧进入时间机器，但机器即将离开这个时代的瞬间被榴弹击中，一阵爆炸之后，屋顶上只剩下时间机器的残骸，却不见了两人的身影……

冈部见状之后一度陷入了绝望，不过很快他就察觉到一点：虽然爆炸在眼前发生，但是他并未发现两人的尸体，所以两人的死并没有被世界“确定”，因此他立即开始了又一轮拯救计划，这一次，他把所有希望都寄托在了桶子和真帆开发到一半的时间跳跃机上。

他趁乱逃回了Lab，并开始争分夺秒地协助桶子和真帆，花费了接近一天半的时间才最终完成了时间跳跃机。利用机器他回到了袭击事件之前的下午，并立刻让桶子开始入侵维克多·孔多利亚大学的服务器，清除掉Amadeus的数据。自己则立刻赶往广播馆楼顶，向正准备出发的两人说明了情况。这时，为了阻止世界改变，篝袭击了冈部，但是冈部明白这个少女的真实身份，也理解她内心的痛苦，因此拼命地说服了她，可是结果，篝还是被紧接着赶到的萌郁射杀——篝的死已经被世界确定，只要还在这个世界线振幅区域内，她就无法拯救。

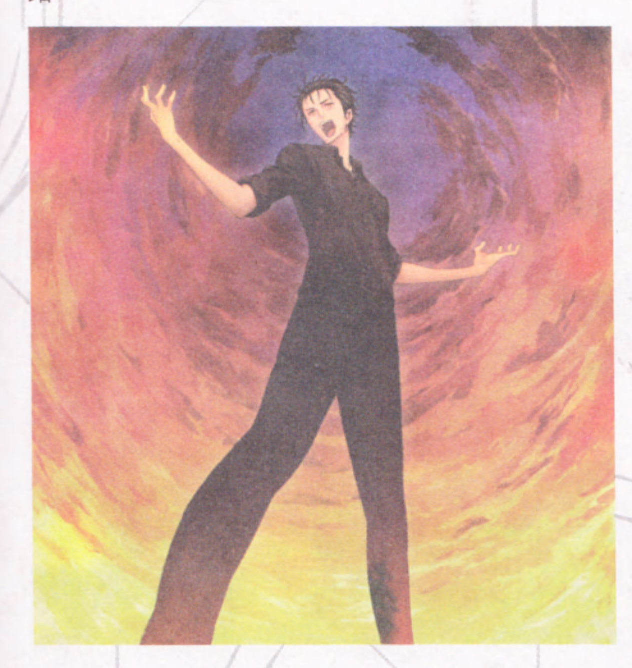
即便如此，在冈部的努力之下，真由理和铃羽还是顺利地乘坐时间机器离开了这个时空。

就在教授和士兵们也紧随着就到来了。面对着被无数枪口指着的这个场面，冈部发出了久违的狂笑——真由理以及同伴们一同期盼的“他”，终于复活了！

“我乃凤凰院凶真！”

“我一定会找到命运石之门的！我们就走着瞧吧！”

事态到这一步，不管冈部接下来会发生什么，在这条世界线上他能做的事已经到此为止了。他将剩下的希望都交给了回到过去的铃羽的真由理，期望着由他们将希望传递给另一条世界线。即便这是一个无比“漫长”的过程，但如此反复，终有一天他能够找出通往命运石之门的道路……







就此，『Steins;Gate 0』最核心的一条路线故事到此为止，该路线即是“原作”的小说三部曲的主要内容。除了这条线，本作在故事前期准备了一处分支，可以说将游戏纵向分为了两大部分，另一部分的故事展开与上面这条路线有较大不同，下面我们具体介绍。

分支2：轨道秩序的日蚀

ECLIPSE OF ORBITAL ORDERING

DIVERGENCE：1.064750%

在冈部即将向教授做第一次测试报告的时候，冈部如果因为不想接听“红莉栖”的来电，而将手机关机，他就会在与朋友交谈的时候突然因为Reading Steiner感受到世界线的变动。但是他经过反复确认，并没有发现变动后的世界与变动之前有什么区别，只得暂时观望。这条世界线上，铃羽也在寻找着篝的下落，而冈部得知篝是真由理的养女的时候，决定积极地帮忙搜索。



Labmen久违的全体行动，但是搜索了几天，众人借用菲莉斯的人脉，甚至委托精通情报的萌郁调查，也没有找到篝本人。不过至少找到了线索——除了他们之外，最近还有外国人也在秋叶原周边地区寻找篝。这可以证明，至少在最近为止篝还活在这个世界上。随后的某天，琉华子带着一个在他家神社境内发现的失去记忆的女性来到Lab，想找冈部商量怎么办，由于女性的外貌看起来和红莉栖有几分相似，让冈部吓了一跳，更让人惊讶的是铃羽发现女性竟然就是篝本人。

众人暂时把篝安置在了琉华子家，陪着她一起度过了一段平稳的日子，他们一在神社的打工，一起在Lab里胡闹，一起去参加新年参拜……时间虽然短，但她却逐渐融入到了这个群体。然而就在2011年元旦的日子，事件发生了。同伴们

聚集在Lab里办宴会的时候，真帆接通了一个来自“红莉栖”的电话，随后一帮敷面军人就手持枪械冲了进来……这让冈部不由得想到了在α世界线上发生事。不过这一次，对方的目标似乎是失忆的篝，带头的黑衣女性想把篝抓走。危机时刻，竟然是楼下显像管店的店主天王寺听到动静突然出现，才为铃羽制造了解围的机会。

赶跑袭击者后，冈部想到一个大胆的办法，揭穿天王寺的幕后身份——SREN的私密部队Rounder的指挥者，并请求他帮忙保护Labmen们。征得了他的同意之后，天王寺便和众人联手击退了再次来袭的袭击者。大家争正想松一口气的时候，当晚在Lab里，突然接到真帆的电话，得知Amadeus的控制权被人夺走了。而紧随其后，冈部的手机铃声再次响起。

打来电话的，竟然就是“红莉栖”。







结局2 存在证明的自动机

AUTOMATON OF PROVABLE EXISTENCE

DIVERGENCE: 1.081163%

在犹豫之中没有接听电话的冈部，随即感受了一阵眩晕，世界线又发生了变化。在这条世界线上，Amadeus并没有被入侵，另外众人还找到了可能是篝的“亲人”的线索，于是铃羽和琉华子便陪同篝一同离开东京去见对方了。而留在东京的冈部和真帆，则发生了别的问题：教授在日本的研究所发生事故无法使用，而真帆暂住的宾馆又被人闯了空门，真帆只好住进了菲莉斯家。“红莉栖”推断，或许犯人的目标是能取得“她”——即Amadeus完全控制权的控制代码，而这个代码，世界上只有真帆一个人知道。

真帆对身为学妹的红莉栖怀有一种劣等感，曾经认为自己是个天才的她，在大学遭遇到红莉栖之后，才意识到自己只不过是井底之蛙。对于真帆来说，永远比自己超前一步的红莉栖就像是被称为绝对天才的莫扎特一样，而自己就好比嫉妒莫扎特才能的萨列里。正因如此，在开发Amadeus的时候，她才不由自主的在Amadeus的登录名使用了“Salieri”这个ID（注：Amadeus是莫扎特的中间名）。即便如此，红莉栖依然是





这她则是冈部也见过几次的，真帆大学里的另一个名教授，蕾丝。原来她的真实身份竟然是，美国情报机关DURPA的领导者，她的目的则是企图将Amadeus运用于军事。当然，拥有自我的“红莉栖”不会配合这种事，真帆也绝不肯答应，两人便合力与蕾丝展开了周旋，关键时刻萌郁竟然穿着Rounder的装备前来营救。

但是为了夺回落在蕾丝手里的Amadeus，真帆还是被蕾丝给抓住，萌郁也受了重伤。见蕾丝教授以真帆的性命为要挟，萌郁竟然说出了本应只有真帆知道的控制密码——原来作为Rounder的她已经查出这个谜底。但蕾丝没想到所谓的控制命令，竟然就是删除Amadeus一切数据的格式化命令。知道自己上当之后，蕾丝发狂地准备向真帆开枪，而萌郁则使出最后的力气击中了蕾丝，为真帆解了围。

由于格式化命令无法取消，“红莉栖”即将消失，真帆为此难过不已。而“红莉栖”则仿佛十分平然地鼓励真帆说，真帆的研究终有一天会拯救世界。

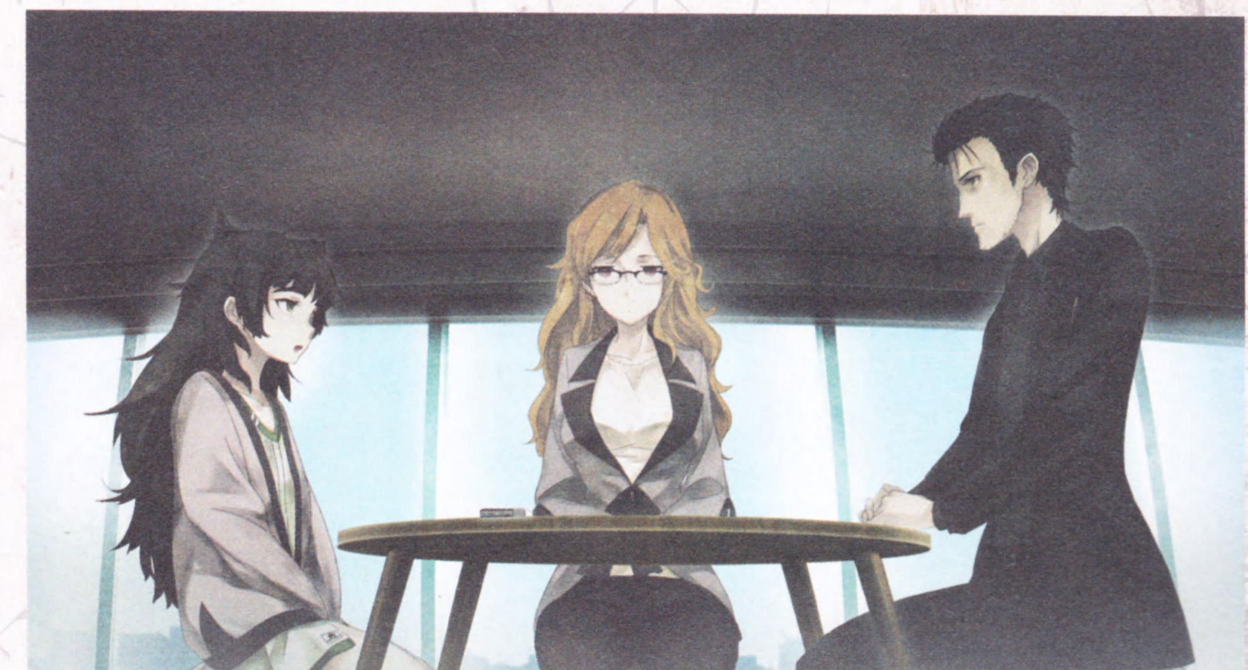
这次骚动过后，萌郁被送往医院，保住了一命，而真帆则带着红莉栖的遗产——笔记本电脑和硬盘，回到大学的研究所，根据“红莉栖”留下的提示，她已经知道解锁密码是什么。她决定利用其中的论文和资料，与桶子合作制造出真正的时间机器，去拯救真正的红莉栖。

结局3：互相回归的鹅妈妈

MOTHER GOOSE OF MUTUAL RECURSION

DIVERGENCE: 0.057182%>1.053649%>1.064756%

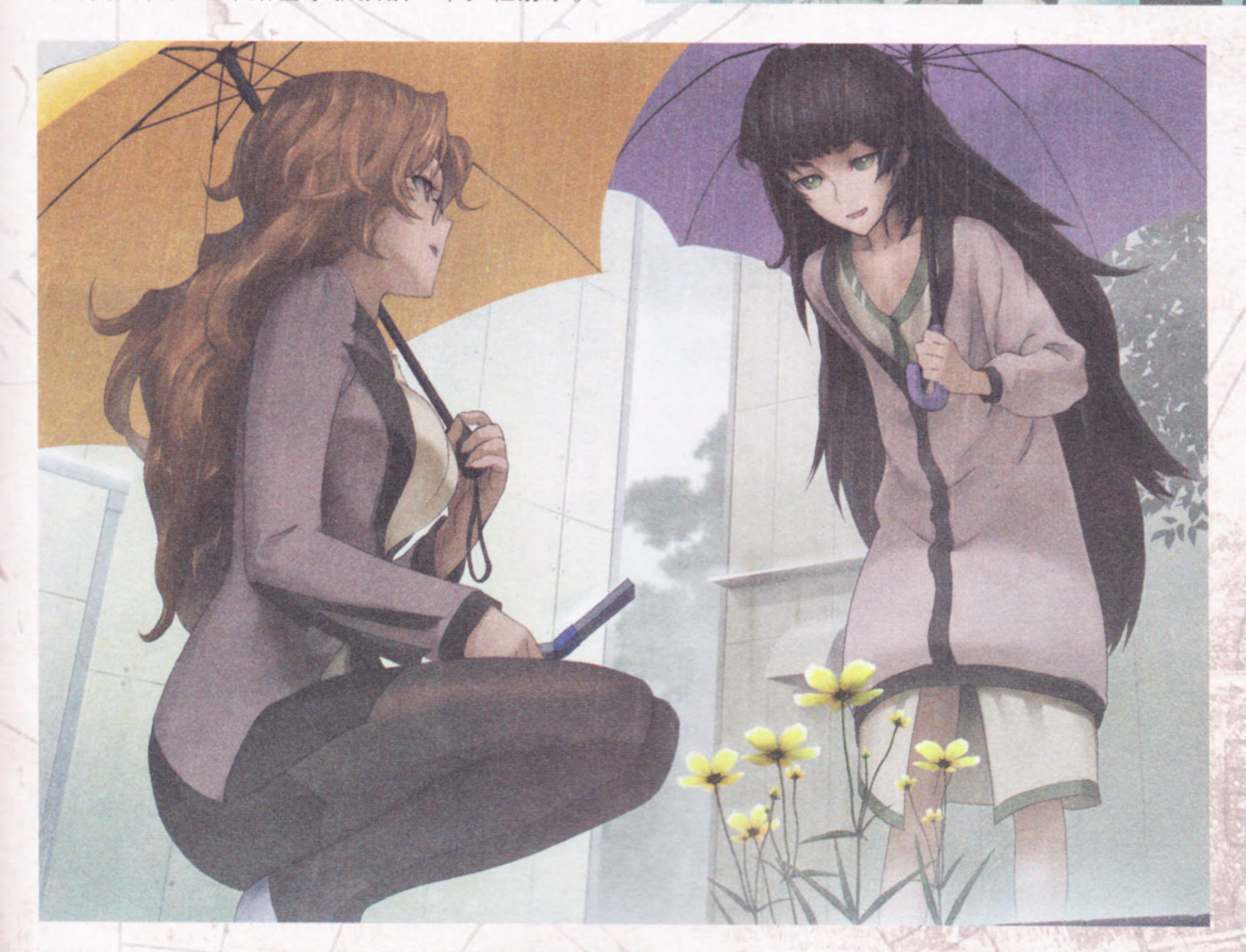
从真帆处得知Amadeus被篡夺的那一天，冈部在由犹豫之后还是接通了来自“红莉栖”的电话，可是在那一瞬间，突然感受到久违的一股剧烈的头晕，Reading Steiner毫无疑问发动了，而且这一次世界线的变动还是相当大的程度。冈部随即发现手机里的Amadeus的APP已经消失不



自己十分重要的好友，也是值得尊敬的同事。而在红莉栖去世之后，Amadeus里的“红莉栖”也难以避免地成为了她十分重要的存在。

在这个世界线上，萌郁因为要采访身为科学家的真帆，两人相处的时间多了起来，在菲莉斯的提议之下，他们三人还在菲莉斯的豪宅举办了小小的“女子会”。真帆在交流中看出了萌郁对未来，对世界的不安，并且鼓励她要用自己的方式去面对……

在这样看似平稳的日子里，袭击者出现在真帆的面前。虽然被偶然经过的天王寺所救，但她很快察觉敌人的目的是Amadeus。当她赶到临时的研究所，只见莱斯基宁教授被一个女性射杀。



见，取而代之的，活生生的红莉栖出现在他的面前——原来他竟然从β世界线回到了真由理死亡的α世界线上。在这里，因为没有拯救真由理，红莉栖为了能够发送Dmail改变世界线，一直在继续研究着电话微波炉。

几句言谈之后，红莉栖就发现了冈部的异状，并推测出他是从β世界线“回来了”。冈部虽然十分激动地将红莉栖抱进怀里，但红莉栖却要让他忘记自己，赶紧回到那个没有自己的世界线去。在她发送了一条Dmail之后，冈部短暂的梦就这么结束了。

Reading Steiner再次发动，冈部虽然回到了β世界线，但情况又与之前有一些微妙的区别：她从真帆处得知Amadeus是一个早已被冻结的企划，而这一次篝并没有失去来自2036年的记忆，而且真由理也知道篝在未来是自己的养女，Lab也并没有遭到袭击。“母女”两人相处十分亲密，当然与其说是母女，更像是一对关系要好的姐妹。就这样一段时间过去，新的问题发生了。

篝的记忆时不时会出现混乱，仿佛脑子里拥有不是自己的记忆，而冈部和真帆还发现，存在与她脑中的似乎就是红莉栖的记忆。在众人还摸不着头脑的时候，她记忆混乱的症状还在逐渐加剧。如果继续这样下去，那么篝是不是就能变成红莉栖？冈部脑中一瞬间出现了这样的想法，但很快又否定了它。为了解决问题，冈部只得向身

椎名真由理

CV 花泽香菜

Shina Mayuri



为脑科学专家的真帆求助，为了让她答应协助自己，冈部不得不讲述了他所经历的关于时间机器和SERN的一切。

真帆认为，可能是什么人将为制作Amadeus里的“红莉栖”人格，而保存的红莉栖的记忆，移植到了篝的大脑里。毕竟相对于拥有强力防卫措施的Amadeus来说，还是活生生的人更容易打探出情报，不过这个试验似乎并没有完全成功，才引起了现在情况。如果想要消除篝大脑中的红莉栖的记忆，就必须用保存在服务器上的篝的记忆，完全覆盖到篝现在的脑中。

接下来，冈部等人与他们曾经的敌人——Rounder的天王寺和萌郁合力，探寻出了幕后的指示者是名为STRATEGIC FOCUS的组织。以此为线索，桶子入侵了STRATEGIC FOCUS的服务器，从中找到了属于篝的记忆文档，并利用紧急完成的时间跳跃机将记忆文件发送到篝的手机上。

可是在手机铃声响起的时候，篝仿佛挣扎一般说道：

“求你了……冈部……快把我消除了……”

这是红莉栖的话语。而冈部在犹豫之时，仿佛是红莉栖的记忆已经占据了篝身体似的，她主动拿起手机正要按下通话键——世界线变动了。

当冈部稳住脚跟，他发现自己又来到了与自己返回α世界线之前所在的世界很相似的世界线。在这里篝与真由理还互不相认，篝也失去了记忆，同伴们完全不知道用服务器里的数据覆盖篝的记忆的事情。







接下来故事以真由理，铃羽和篝都知道的一首歌为线索展开。经过一番调查，冈部发现这首歌竟然最开始是自己先哼起来，经过冈部的母亲，由季等多个人的传播才传到未来的铃羽和篝那里，而真由理也是从冈部那里听来的。那么冈部又是从哪里听来的呢?

因为被洗脑留下的后遗症，一个雨天篝突然冲上机动车道，就在要被高速驶来的卡车撞上的时候，冈部奋不顾身将她扑开了。而经过这千钧一发的危机，篝终于回复了全部记忆：1998年她离开铃羽身边之后，她找到了教授，被他软禁了起来，但是因为太想妈妈，所以一度从“设施”里逃出来。一个人漂泊到某个城镇的她，在一个雨天里遇上一个脸上充满悲伤的少年，她为了鼓励少年而将妈妈教给她的那首歌唱给了少年听，而这个的少年，碰巧就是冈部本人。当时，因为真由理的奶奶去世，真由理在悲伤中无法自拔，冈部也十分失落，后来正是因为冈部唱给真由理听，真由理才记住了这首歌……

人与人之前的牵系，就像这样形成了一个紧密不可分离的环，正是冈部与篝之间的牵系打开了篝记忆的大门。恢复记忆之后，篝终于与自己的妈妈——真由理相认，两人快乐地生活了一段日子，篝开心的表示要在这世界上与妈妈一直生活下去——直到2011年七夕这一天，真由理向她道歉为止。

这次道歉并不是为未来的自己离她而去道歉，而是她决定返回一年前的那个命运的一天，去唤醒自己喜欢的凤凰院凶真，而这也就意味着很可能未来的自己与篝不再是母女关系。

“就算没有现在的记忆，但是真由氏一定会找到你的!”

听见真由理的这样的话语，篝也做出了决定——她抢在真由理之前进入了铃羽的时间机器，并且立刻关上了舱门，让铃羽立刻起航……即便没有任何人能保证她们会成功，但是她回响着那首歌的内心，依然期待着与真由理在某个遥远的世界线上的重逢……

结局4：盟誓的文艺复兴

PROMISED RINASCIMENTO

DIVERGENCE：1.155821%

为了消除篝大脑里的红莉栖而记忆，而要重新覆盖篝的记忆的时候，冈部果断地按下了通话键，将手机放到篝的耳边。那一瞬间，冈部感受到了前所未有的巨大的世界线变动。他仿佛做了一个漫长的恶梦，不知过了多长时间，他从一栋废旧大楼里的床上醒来，强忍的全身的剧痛走出大楼，竟然发现自己身处在已经化为荒芜废墟的秋叶原。

在四处探索的时候，他遭到一群手持武器的男性的袭击，危机时刻是铃羽突然出现把他救了出来。铃羽得知他是冈部伦太郎的时候，万分惊讶地将他带回了自己的“基地”，在那里他见到了一个精干的大叔，而这个大叔，竟然就是桶子本人——原来此刻的冈部，已经身处于2036年。

早在2025年的时候，这个世界线上的冈部就被STRATEGIC FOCUS绑架，经受了各种各样的严刑拷打和洗脑摧残，精神被完全破坏了。后来





众人夺回了冈部的身体，并将预先保存在电脑中的记忆，复原到了他的脑中。在之前冈部就从铃羽口中得知了自己会在活不过2025年，但是这对冈部来说是并未确定的事项，于是桶子通过这种方式欺骗了世界，让冈部在2036年“复活”了。

然而面对这天方夜谭一般的现实冈部还未整理好思绪，他很快就目睹了这个世界更为残酷的现实：在桶子等人的组织展开的地下抵抗运动中，好不容易重逢的琉华子死在冈部的怀中。而冈部正在痛感而自己无力的同时，他得知桶子和真帆为了让他回到过去拯救红莉栖，准备好了经过改良的时间跳跃机。

为了改变着地狱一般的世界，冈部毫无犹豫地将VR头盔套在了自己的头上……

接下来是一段超出常人想象的，漫长而痛苦的“旅程”。冈部经过大约3000次反复的时间跳跃，回到了2011年1月31日。这条世界线上，篝的脑中已经没有红莉栖的记忆。冈部重新确定了想要拯救红莉栖的决心之后，久违了地披上了白衣，迅速召集了所有Labmen，并将真帆也列入了阵容。这一刻，凤凰院凶真复活了。

作为拯救行动的第一步，他首先决定破弃可能引起世界线变动的红莉栖的遗产——笔记本和硬盘，然后要想办法删除Amadeus上“红莉栖”的数据。前者只是举手之劳，但后者则困难重重。桶子入侵维克多·孔多利亚大学脑科学研究所的服务器，发现Amadeus的数据已经完全消失，取而代之是在STRATEGIC FOCUS的服务器上发现了一块被重重加密保护起来的区域。于是攻破这这块防线就成了桶子的主要任务。而冈部和其他成员，则主要负责吸引STRATEGIC FOCUS注意力，避免入侵被发现。

于是冈部首先打开了自己安装有Amadeus客户端的手机，在上面安装了真帆开发的能够与Amadeus的红莉栖交谈的聊天机器人，然后委托萌郁放出红莉栖的遗产在他们手中的消息，将矛头引向他们，之后再将手机交给了真由理等人，在秋叶原各处晃悠，搅乱STRATEGIC FOCUS的视线。可是敌人却利用篝的洗脑将她成功拐走，并联系冈部，要求他带着红莉栖的遗产来与篝的性命作交换。

然而当冈部只身潜入敌阵，在那里等待他的并不是STRATEGIC FOCUS，而是DURPA的领导者蕾丝教授，或许因为利益冲突，STRATEGIC FOCUS已经被她压制，莱斯基宁教授也成了她的枪下亡魂。她威胁冈部，如果不交出红莉栖的遗产，她就将用红莉栖的记忆覆盖到篝的大脑，而冈部为了拖延时间而则以凤凰院凶真的身份与之对峙。在冈部趁机救回篝之后，蕾丝竟然将机械







鼓励冈部的自己，而与铃羽乘坐时间机器从2011年消失了。但是恐怕他们的行动会以失败而告终，因为若真的成功了，那么在她们离开的一瞬间，时间线就应该已经变动了。

冈部推断，或许是因为铃羽的时间机器的电池所剩无几，导致时间定位失败，让她们至今还徘徊在时间的缝隙之中。于是这一次，冈部将坐乘由真帆开发的，能够追踪时间机器的时间机器，前往过去的时空，去寻找失踪的两人。这一方面是为了让真由理的“织女计划”能够成功，一方面也因为，在目前的世界线上，大家都已知冈部会在2025年死去，冈部本次想到的自救的方法，便是让自己从这个时间消失……

穿着白大褂的冈部，飒爽地跨进了时间机器的舱门，背对这同伴们，如此说道：

“作战就此刻行动，作战名为——彦星作战！”



套在自己的头上，打算让自己成为红莉栖。而这时，桶子的入侵终于成功，并迅速删除了保存在服务器上的红莉栖的数据——不知情的蕾丝教授将空白数据写入自己大脑，成为了一个大脑空无一物的躯壳……

就这样，红莉栖的记忆和遗产从世界上消失了。冈部等人也因此获得了短暂的安稳，但是距离那无人到达的世界线——“命运石之门”的路途还十分遥远，冈部为了迎接今后的战后，重新制作了Labmen的会徽章，这一次包含真帆在内，一共有9个字母标志：

「OSHMKUFAHSA」。

在这些同伴们的包围之下，冈部——不，凤凰院凶真为了将仅有的哪怕只有一点点的希望传递给下一个世界线，为了欺骗世界……他利用新开发出“D-Rine”设备，向过去发送了信息……

真结局 交叉坐标的星云

STARDUST OF INTERSECTED CO-ORDINATES

DIVERGENCE：？？？

“不改变确定过去，改变结果。”
“欺骗最初的‘自己’。”
“欺骗世界。”
“这就是命运石之门的，选择。”
“祝你马到成功。狂气的疯狂家”
“el psy congroo。”

时间是2025年，抵抗组织“女武神”的据点。在曾经的Labmen的陪同下，满脸沧桑的凤凰院凶真，录下了发送给15年前的自己的视频。这就是在经过无数条世界线，无数次尝试和失败，累积起来的线索和希望，即将开花结果的时候。

成年的篝以及在不知不觉间已经成为不可代替的战友的真帆，为他送上最后的祝福。而凶真也到了即将启程的时刻——2011年夏天的那一天，真由理为了返回过去，去说服没能鼓起勇气



考察与解密

考察和解密几乎是科学ADV系列必不可少的一环了。对许多玩家来说，或许考察才是本系列最大的乐趣。本作诸位『Steins;Gate』的相关作品，同样存在很多需要考察的地方。不过相对来说，本作的考察过程就显得比较“模棱两可”了。

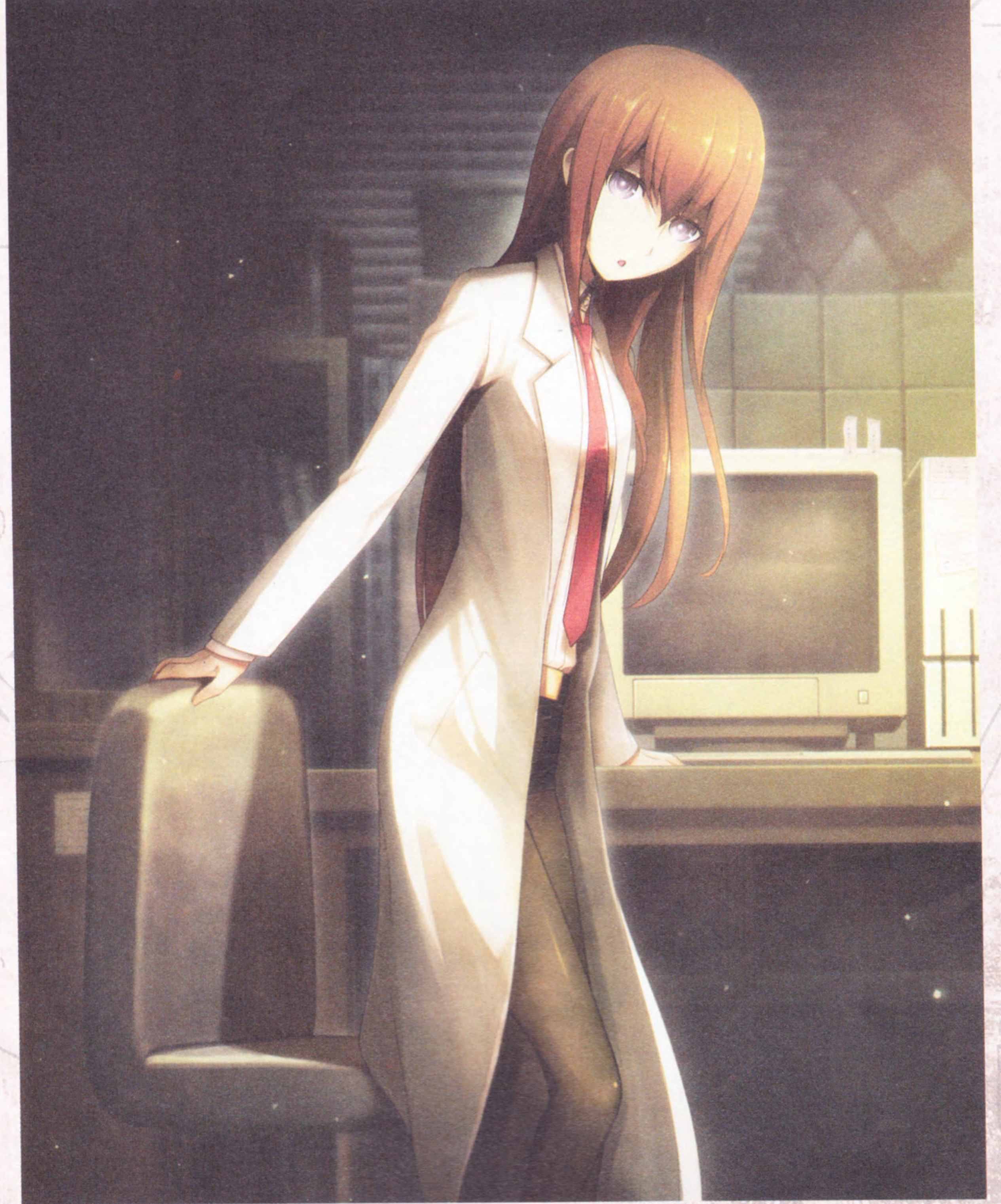
故事第一处分歧，关闭手机为何会引发世界线移动

本作最大难题之一。

根据冈部是否关闭手机，本作被完全分为两个路线。我们在这里暂时将沿着小说原作路线发展的一边称为A路线，而本作新增的部分称为B路线。

没有关闭手机的A路线，世界线没有发生变动。因此可以认为，因为冈部关闭了手机，导致世界线转移到了B路线。







关闭手机带来的影响可能有：无法接收D-RINE，无法接收时间跳跃的电话，无法接听Amadeus“红莉栖”的电话，GPS信息不会通过Amadeus而被STRATEGIC FOCUS监控。由于不管是否关机，在直到冈部下次使用手机之前，都没有收到D-RINE或时间跳跃，所以可以推断世界线变动的主要是原因还是“关机后不受Amadeus影响”。

A路线里，篝被训练成了职业的冷酷杀手，并且整容成了由季的外貌潜伏在众人中间，而B路线里她则成为了STRATEGIC FOCUS或是DURPA移植红莉栖记忆的实验台。造成这种改变的原因，在网上玩家也反复讨论和考察，却一直没有一个让人信服的结果，笔者在绞尽脑汁之后也只能做如下推断：关闭手机后由于教授无法从Amadeus获得冈部和时间机器的信息，因而在这场关于时间机器的开发竞争中没有取得优势的教授通过某种方法，改变了过去对待篝的方针，试图通过另一种方式来取得时间机器的信息。

这一推断目前没有得到任何官方资料的肯定，只不过是笔者认为能够讲故事说通的一种说法。

A路线里世界线改变为苏联没有解体的世界，以及又从那个世界返回原本世界线的原因？

由于俄罗斯拿到了中钵论文，所以在时间机器开发竞争中取得了先机，作中世界线的变化正是俄罗斯势力进行改变过去实验的结果，因此冈部来到了一个苏联没解体的世界。而即便在那个世界线上，这个时间点冈部认识的由季也是篝假

扮的。在自卫队护送他们的途中，在车上由季听见了自卫队对冈部提出的几个疑问，这些问题全都经过篝传给了美军，美军才迅速截下了冈部。美军察觉了解到过去已经被改变过，于是立刻实行了修正过去的实验，所以冈部又回到了原本的世界线。



B路线里为什么回到α世界线，红莉栖为了重新返回β世界线，发送了什么内容的Dmail?

此处世界线变动的机关是“是否接听被篡夺的“红莉栖”打来的电话”。接听后最大影响即是暴露冈部所在的位置——即Lab的地址。由于世是SERN统治世界的α世界线，那么此处入侵Amadeus的，我们认为是SERN比较妥当。至于后来SERN采用什么方法改变了世界线，我们就不得而知了。

而根据重新返回β世界线后，Amadeus已被冻结的情况来看，红莉栖的Dmail很可能就是与冻结Amadeus相关的内容。

“盟誓的文艺复兴”中冈部从2036年经过3000次时间跳跃才回现代，在这漫长的时间里，理应存在被教授控制住的时间。那段时间他是如何逃出并使用时间跳跃机的?

关于这一点，官方并未给出正面的解答。只是提出，这与『Steins;Gate』本篇里鳰从未来经过漫长的时间跳跃回2010年，是同一种感觉的。其中必然存在无数的障碍，但他们都以惊人的执念坚持到了最后。另外，我们可以认为由于本应在2025年死去的冈部活着出现在了2036年，这使得世界的确定事项发生了改变，在反复的时间跳跃中冈部在“2036年仍然活着”的事实被确定了下来，所以不论如何失败，冈部都能得到一丝生机，反复续命（不对）。

篝和红莉栖的外貌相似有什么特别原因吗?

这实际上是一个天大的误会，在任何访谈中，制作者们都纷纷表示这真的是个无心插柳柳成荫的结果。篝这个角色最初是诞生在β世界线的小说三部曲里，在最初公开了人物绘后，就有我读者和玩家表示好像是“红莉栖小时候”，而小说版里，长大的篝已经整容成了由季的样子，本来的面貌未出现过。于是在本次游戏制作中，STAFF们就决定反过来把这一点吸收成新的设定，让篝成为了本作中，除了“红莉栖”之外，另一个继承了红莉栖元素的角色。剧本写手之一的安本还提到，有了这层关系之后，我们就可以这么理解：虽然β世界线上真由理并没有直接见过红莉栖，但从新闻之类的消息里面至少还是知道外貌的，后在未来，或许正是因为真由理从篝的身上看到了红莉栖的影子，所以她才将篝收为了养女。

评价与感想

『Steins;Gate 0』是一部很难评价的作品——因为它一切都是基于前作而存在的。社长志仓在之前就明确表示，这部作品是制作给体验了前作的玩家的，必须有前作的基础才能看明白本作的故事。虽然称为续作，讲述的却是前作结局“之前”的故事。说是全新作，但内容有一半是照搬了小说。但首先必须肯定的是，制作者的确在努力为玩家带来新的东西。

前面说过，『Steins;Gate』本身已经是一个完成度相当高的故事，后来的各种延伸作品，都是在其构建的框架内搭建起来的。『Steins;Gate 0』也是在原有故事的基础上，通过增加设定的方式“补”出来的“新作”。而且可以说，这6年来SG这个招牌延伸出的各种



元素都集中在了该作之中：比如铃羽的母亲由季，最初正式登场是在漫画版『亡環のリベリオン』，后来在β世界线小说三部曲公布时，才确定了最后的形象；在SG本篇里，我们只知道桶子在打工这个事实，但是打什么工没有公开，对故事展开也并无影响，而本作中则增加了打工内容的设定，并让它融入故事，成为推动剧情发展的重要元素之一。

从这种角度来看，本作也是多年来SG系列衍生物的“集大成”，内容的丰富程度和故事的精彩程度都很值得肯定。

由于剧情本身属于“马后炮”，而且执笔者不同，所以前作玩家多多少少都会感觉到有些异样感。不过，客观地说，除了煽情的时候多少带了一些『秋之回忆』的味道之外（参与剧本撰写的写手，有一半是以『秋之回忆』系列起家），制作者们为了不与本篇出现矛盾还是做了最大程度的细心编排，气氛和文字上本作还是沿袭了本篇的风格。但如果要当作续篇来看，玩家们给予评价就不是那么中听了，因为SG本篇非常出色的部分——严密的逻辑和精彩的叙述，在本作里都表现得差强人意。

逻辑的严密性在本篇，主要表现在世界线变动的条件和变动前后的差异。故事里，冈部发送了很多条看似没有意义的Dmail，世界线重复变动了很多次。而每次世界线变动是因为哪一条Dmail改变，具体引发了什么改变，这些条理都是十分清晰的。在这严密的逻辑之中埋下的伏笔，在后来被揭开的时候带来的爽快感也是无法比拟的。但是在本作中，大都数世界线变动都让人十分费解，这是与本篇阅读感官上差别较大的一点。

本作里冈部是处于被动的状态，世界线大多是在他不知道的情况下被他人改变，所以变动原因不是那么明了，这没有问题。但问题在于，一部分变动的原因和结果虽然可以推断，但缺乏一环扣一环的慎密联系，给人一种随意之感。还有一部分就让人感觉无理可循，因为线索太少连考察都无从下手。

以小说为蓝本改编的部分，与苏联相关的世界线的变动虽然可能有些牵强，但是至少逻辑上还是说得通的。可是在本作游戏里增加的路线就做得不太好，从是否关闭手机来决定分歧这一处开始就已经出现破绽，其后的多次世界线变动至今也还在考察之中，没有让人信服的结果。引起玩家思考和考察固然是好事，但是考察到最后却让人觉得“似乎作者根本没有想这么多”就不太好了。笔者很不满意也就在于，本作中的世界线变动相对本篇来说，更像只是一个切换路线的标志，而不是建立在严密的Q逻辑基础之上。仅此一点，笔者就认为，本作永远无法与本篇相提并论。

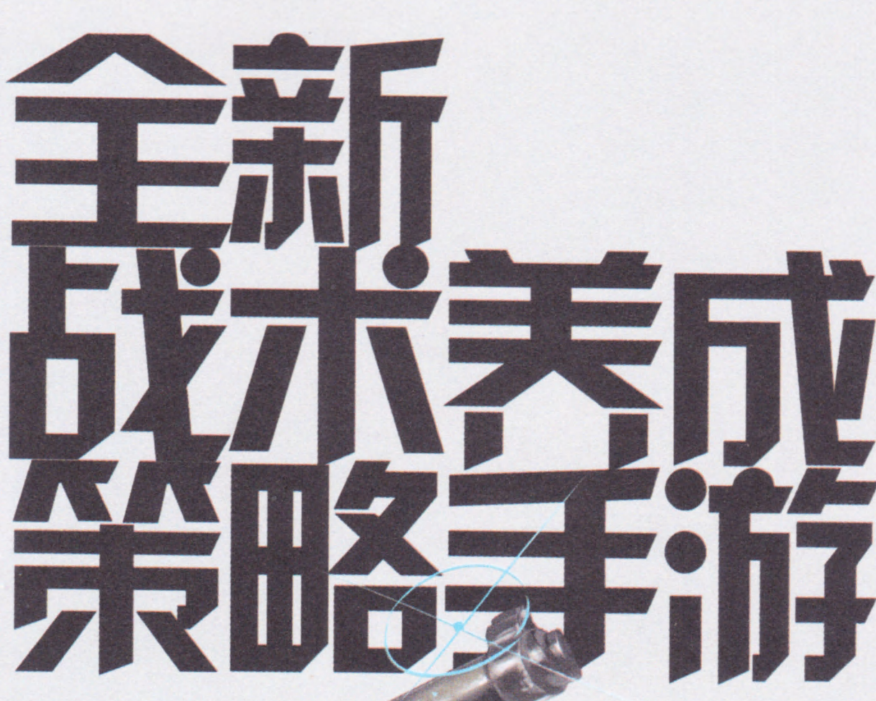
另外，关于叙述轨迹，本作的表现也十分微妙。作为十分重要的秘密，篝整形为由季的事实让人感觉缺乏必要性，因此带来的冲击力就十分有限。而且这个叙述轨迹并不是靠『steins；gate 0』这一部作品就能完成的，而是系列多年以来的积累。要真正让玩家在这个秘密被揭穿的瞬间屏住呼吸，需要玩家在一早知道由季这一角色的存在，通过本系列的其他作品对这个角色有一定了解，然后一开始游戏的时候，必须要选择篝没有整形的B路线，让给玩家Q篝和由季不是同一个人的先入为主的观念，最后才能在A路线的末尾翻开谜底的时候达到最大效果。

关于由季的预备知识，接触本作的大家多少都会有一些，所以问题不大，但是进入游戏后，但是由于制作者的引导失误，绝大多数玩家都会直接进入A路线一开始就戳中谜底……

当然，虽然这两点硬伤比较严重，但是如果喜欢本系列，喜欢SG系列的世界观，或是希望看到Labmen们更多的活跃……那么拥有独立长篇剧情，严肃认真的故事，大幅拓展了世界观，更重要的是，还与本篇剧情密切相关的本作，必然还是非常有价值的作品。▲







KP31 “索米”

绘师: Anmi

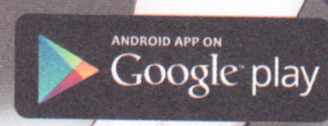




关注微博



关注微信





在App Store搜索“少女前线”体验游戏


AVG Spirits!!
凝聚中文AVG创作魂
We always keep AVG spirits.
VOL.0 CD SPECIAL
特别企划！
Special!
来自日本的讯息
实力派AVG作家寄语录
片岡とも
中澤工
小林且典
七烏未奏
海富一
元長柾木
東出祐一郎
桐月
木緒なち
漆原雪人
伊藤ヒロ
紺野アスタ
籐太
宣传合作：
澪时幻想
weibo.com/MioDoki
中文AVG
ComiDay纪念漫画
CnGal看板娘的日常
炒饭 x CEXO x Kya x 古落
中文AVG创作者特别对谈
ComiDay
AVG专区参展社团全接触
百合柚子屋、同游制作组、Salvation、DreaMory游戏制作组、灰烬天国、落叶岛项目组、SP-time制作组、Hollowings、CATE社、幽兰工坊、匹诺克作坊、Angels Blue、灵潭社、Mariage Sorciere、Studio ASC



新刊好評販售中！
sakakiworks.taobao.com
20位登场少女的角色设定
+
22P插画+20P设定
+
3个武装高校阵营
Nerium
OlEANDER
Sakaki . Workshop



天朝铁道少女
CHINA RAILWAY GIRL
「旅客列车篇」
登场!!!
微博@西园寺铃
「新动车组篇」
12月发布
中国铁道原创拟人系列
天朝铁道少女四部曲
《CRH篇》《南车篇》《北车篇》《旅客列车篇》均已发布
天朝铁道少女
天朝铁道少女
天朝铁道少女
天朝铁道少女

SAMPLE

萌氏防务系列

——即将回归

现已
制作开始，
敬请期待。

FATE系列
首款官方手游
FATE/GRAND ORDER

详细
设计、设定、背景

尽在此刊
73位英灵，73个宝具，
数百种技能
（数据截至2015年底）



二次元 TWO DIMENSIONS MANIA 狂热 95

微博：http://e.weibo.com/2dmania
信箱：jediliao@163.com

封底故事

『Nerium Oleander』



光盘 定价 25 非卖品